

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GALACANG/CONGKLAK DI
TK HARAPAN KARETAN KABUPATEN LUWU**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Islam
Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh :

IKRANA LANDUNG

NIM. 16 0207 0003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

2021

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GALACANG/CONGKLAK DI
TK HARAPAN KARETAN KABUPATEN LUWU**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Islam
Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh :

IKRANA LANDUNG

NIM. 16 0207 0003

Pembimbing :

- 1. Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag.**
- 2. Nur Rahmah, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ikрана Landung

Nim : 16 0207 0003

Progran Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa :

1. Skripsi ini benar-benar hasil karya saya, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalam skripsi adalah tanggung jawab sendiri.

Dengan pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana di kemudian hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar, maka saya menerima sanksi atas kesalahan tersebut.

Palopo,

Yang membuat pernyataan,



Ikрана Landung
NIM. 16 0207 0003

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Galacang/Conglak Di TK Harapan Karetan Kabupaten Luwu yang ditulis oleh Ikra Landung Nomor Induk Mahasiswa 16 0207 0003, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Sabtu, 08 Mei 2021 Masehi bertepatan dengan 26 Ramadhan Syawal 1442 Hijriyah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 1 November 2022

TIM PENGUJI


- | | | |
|-------------------------------------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Lisa Aditya Dwiwansyah
Musa, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang |  |
| 2. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. | Penguji I |  |
| 3. Pertiwi Kamariah
Hasis, S.Pd., M.Pd. | Penguji II |  |
| 4. Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. | Pembimbing I |  |
| 5. Nur Rahmah, S.Pd.I., M.Pd. | Pembimbing II |  |


Mengetahui:

a.n Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini




Dr. Nurdin K, M.Pd.
NIP. 19681231 199908 1 014


Nur Rahmah, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19850917 201101 2 018

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى
آلِهِمْ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis hanturkan kepada Allah swt. Yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Galacang/Congklak Di Tk Harapan Karetan Kabupaten Luwu” setelah melalui proses yang panjang.

Shalawat serta salam atas junjungan Nabi Muhammad saw., kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini mengalami banyak kesulitan, namun dapat terealisasikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak terkhusus kepada Suamiku Yobel, Anakku, kedua orang tuaku tercinta Ayahanda Jahing dan Ibunda Sunati, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang dari kecil hingga saat ini, serta kakak dan Adik-adik saya yang selama ini membantu dan mendoakan ku. Mudah – mudahan Allah swt. Mengumpulkan semua dalam surge-Nya walaupun penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Dengan itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, H. Muammar Arafat, M.H., selaku Wakil Rektor I, Dr. Ahmad Syarief Iskandar, S.E., M.M.,

selaku Wakil Rektor II, dan Dr. Muhaemin, MA., selaku Wakil Rektor III IAIN Palopo.

2. Bapak Dr. Nurdin K, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Wakil Dekan I bapak Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd., Wakil Dekan II ibu Dr. Hj. A. Ria Warda, M.Ag., dan Wakil Dekan III ibu Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.
3. Ibu Nur Rahmah, S.Pd.I., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, ibu Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Ibu Dr. Hj. Fauziah Zainuddi, M.Ag. ibu Nur Rahmah, S.Pd.I., M.Pd selaku pembimbing I dan Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan dan arahan dalam penyelesaian skripsi.
5. Bapak Dr. Munir Yusuf, S.Ag., dan ibu Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., selaku penguji I dan Penguji II yang telah banyak memberikan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Rosdiana, ST., M.Kom., selaku Dosen Penasehat Akademik.
7. Seluruh dosen IAIN Palopo khususnya Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

8. Bapak H. Madehang, S.Ag., M.Pd., selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu dan memberikan pelayanan yang baik selama penulis menjalani studi.

9. Ibu Sumiati selaku Kepala Sekolah TK Harapan Karetan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, selaku guru kelas B serta para guru, operator sekolah yang banyak meluangkan waktu serta memberikan bantuan dalam melakukan penelitian, juga Peserta didik kelas B yang telah bekerja sama dengan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

10. Kepada semua teman seperjuangan, khususnya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Palopo angkatan 2016, yang selama ini bersedia membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya Penulis berharap semoga bantuan dari semua pihak bernilai ibadah dan mendapatkan pahala yang berlipat ganda dari Allah swt., skripsi ini nantinya dapat bermanfaat dan jadi referensi kedepannya bagi pembaca. Kritik dan saran yang sifatnya membangun guna untuk perbaikan dalam penulisan selanjutnya.

Palopo, 2021

Penulis



Ikrana Landung

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut :

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Tsa'	ṡ	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa'	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍaḍ	Ḍ	De (dengan titik di bawah)

ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Fa
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha’	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya’	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
اُو	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contohnya:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اِي	<i>fathah dan alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
اِ... اِي	<i>kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
اِ... اِي	<i>ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

رَامَات

: *rāmā*

رَمَى

: *qīla*

قَيْلَ

: *yamūtu*

يَمُوتُ

4. Tā' marbūtah

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ

: *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ

: *al-madīnah al-fādilah*

الْحِكْمَةُ

: *al-hikmah*

5. Syad

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: rabbanā
نَجَّيْنَا	: najjainā
الْحَقِّ	: al-haqq
نَعْمَ	: nu'ima
عَدُوُّ	: 'aduwwun

Ji ّ ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ	: 'Alī (bukan 'Aliyy atau A'ly)
عَرَبِيٌّ	: 'Arabī (bukan A'rabiyy atau 'Arabiy)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ّ (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسِ	: al-syamsu (bukan asy-syamsu)
الزَّلْزَلَةِ	: al-zalzalāh (bukan az-zalzalāh)
الفَلْسَفَةِ	: al-falsafah
الْبِلَادِ	: al-bilādu

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: ta'murūna
النَّوْعُ	: al-nau'
شَيْءٌ	: syai'un
أَمْرٌ	

: *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarh al-Arba'īn al-Nawāwī
Risālah fi Ri'āyah al-Maslahah

9. Lafz al-Jalālah

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *dīnullāh* بِاللَّهِ *billāh*

adapun *tā' marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, diteransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fī rahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari

judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh :

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

SWT.	= Subhanahu Wa Ta'ala
SAW.	= Sallallahu 'Alaihi Wasallam
AS	= 'Alaihi Al-Salam
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
W	= Wafat Tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERTNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
PRAKATA.....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN.....	ix
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR AYAT.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
DAFTAR ISTILAH.....	xxiii
ABSTRAK.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
 BAB II KAJIAN TEORI	 7
A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	7
B. Landasan Teori.....	8
C. Kerangka Pikir	20
D. Hipotesis Tindakan	20
 BAB III METODE PENELITIAN	 22
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Prosedur Penelitian	23
C. Sasaran Penelitian	29
D. Instrument Penelitian	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Teknik Analisis Data.....	31
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 34
A. Hasil Penelitian.....	34
B. Pembahasan Penelitian.....	53
 BAB V PENITUP	 56

A. Kesimpulan	56
B. Implikasi	56
C. Saran	57

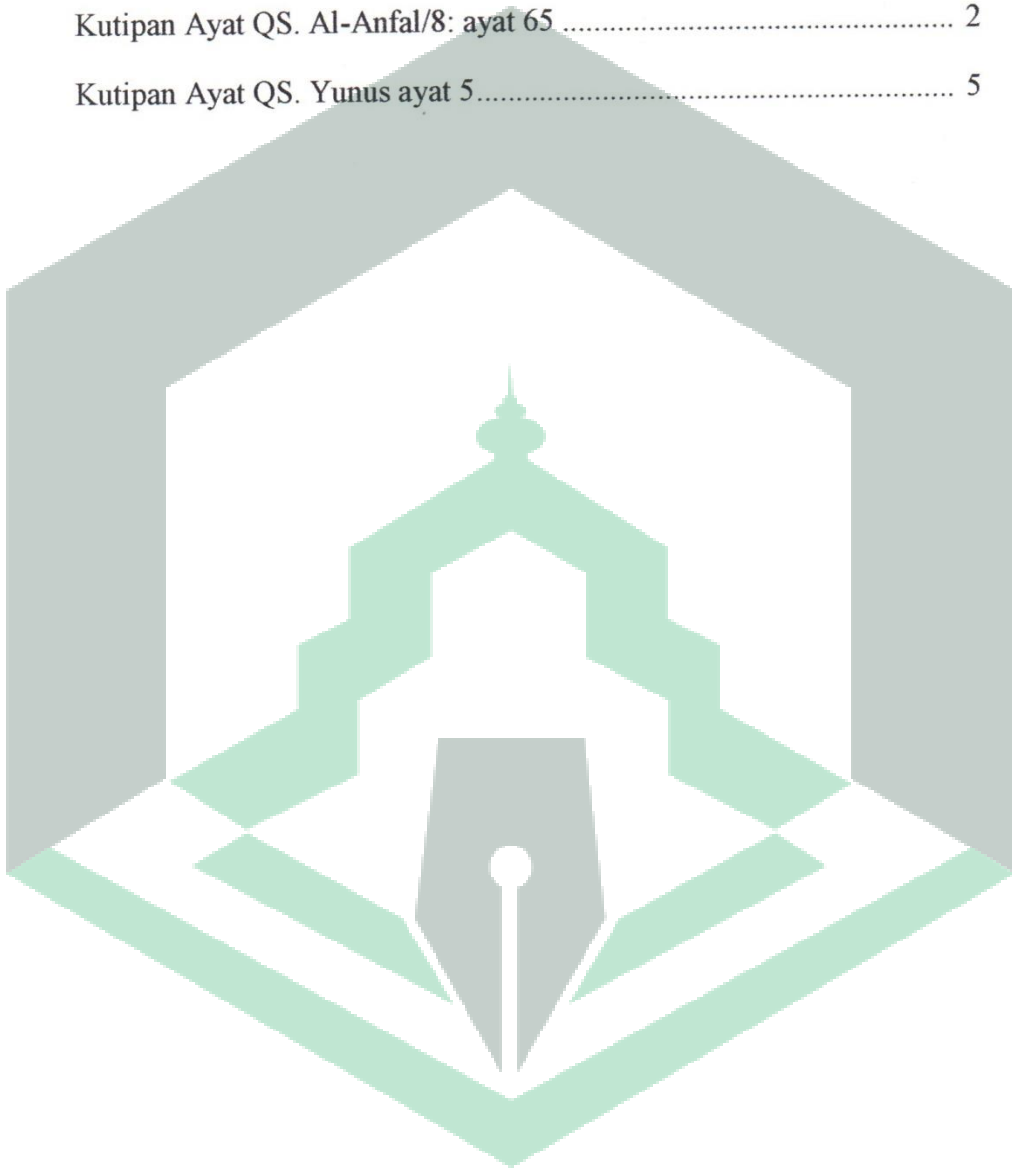
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN - LAMPIRAN



DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat QS. Al-Anfal/8: ayat 65	2
Kutipan Ayat QS. Yunus ayat 5	5



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tenaga Pengajar di TK Harapan Karetan

Table 4.2 Perencanaan Kegiatan Pada siklus I

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Tingkat Capaian Perkembangan Anak dalam Berhitung Awak Pada suiklus I

Table 4.4 Hasil Rekapitulasi Data Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I

Tabel 4.5 Perencanaan Kegiatan Pada Siklus II

Table 4.6 Hasil Perhitungan Tingkat Capaian Perkembangan Anak dalam Berhitung Pada Siklus II

Tabel 4.7 Hasil Rekapiyilasi Data Kemampuan Berhitung Pada Siklus II

Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Siklus I dan II



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.2 Bagan Alur Penelitian Tindakan Kelas



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.

Lampiran 2 Rencana Progran Pembelajaran Mingguan

Lampiran 3 Rubrik Penilaian Kreativitas Menganyam Awal

Lampiran 4 Instrumen Penelitian Kreativitas Siklus I dan II.

Lampiran 5 Media Penelitian Siklus I dan II.

Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian Siklus I dan II.

Lampiran 7 Permohonan Surat Izin Meneliti.

Lampiran 8 Surat Izin Penelitian.

Lampiran 9 Surat Keterangan Penelitian.

Lampiran 10 Surat Keterangan Mengaji.

Lampiran 11 SK Pembimbing.

Lampiran 12 Riwayat Hidup Penulis.

ABSTRAK

Ikrana Landung, 2021 *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Galacang / Congklak di Taman Kanak – Kanak Harapan Karetan Kecamatan Walenrang Kabupaten Luwu*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, dibimbing oleh Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. dan Nur Rahma, SPd., M.Pd.

Skripsi ini membahas tentang upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional galacang / congklak di Tk Harapan Karetan. Adapun tujuan penelitian ini yaitu mengetahui peningkatan kemampuan berhitung peserta didik kelompok B TK Harapan Karetan Kabupaten Luwu menggunakan permainan tradisional congklak.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan metode Deskriptif Kualitatif yang diwujudkan dalam 2 siklus, yang setiap siklusnya mencakup 4 tahap yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dalam penelitian ini menggunakan II siklus dengan alasan jika siklus pertama belum mencapai peningkatan yang diharapkan, maka dapat dilakukan pada siklus berikutnya yaitu siklus II, jika pada siklus II sudah dapat mencapai hasil peningkatan minat belajar yang diharapkan, maka masalah sudah dapat diatasi. Sumber data diperoleh dengan cara melakukan observasi dan refleksi.

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa guru dapat lebih meningkatkan penggunaan media dan metode belajar dalam proses pembelajaran, sehingga Peserta Didik TK Harapan Karetan fokus untuk belajar dan kemampuan berhitungnya meningkat dalam pembelajaran menggunakan media permainan tradisional galacang atau congklak, dalam melakukan kegiatan berhitung menggunakan galacang / congklak diselingi dengan kegiatan lain. Oleh karena itu, Penelitian Tindakan Kelas meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan media permainan tradisional galacang atau congklak peserta didik anak usia dini telah berhasil dilakukan..

Kata Kunci : meningkatkan kemampuan berhitung dan permainan tradisional galacang / congklak.

ABSTRAK

Ikrana Landung, 2021 *Efforts to Improve Children's Numeracy Ability Through Traditional Games Galacang / Congklak in Kindergarten of Harapan Karetan District Walenrang Luwu District*, Thesis, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah And Teaching Sciences, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Guided by Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. dan Nur Rahma, SPd., M.Pd.

This thesis discusses efforts to improve children's numeracy skills through traditional games galacang / congklak in Tk Harapan Karetan. The purpose of this study is to know the improvement of the ability to count students of group B TK Harapan Karetan Luwu Regency using traditional congklak games.

In this study the Author Used Research Type of Penelitian Tindakan Kelas (PTK) or Classroom Action Research, who was using Qualitative Descriptive methods embodied in 2 cycles, each of which includes 4 stages consisting of planning, implementation, observation and reflection. In this study using CYCLE II on the grounds that if the first cycle has not achieved the expected increase, then it can be done in the next cycle that is cycle II, if in cycle II can already achieve the results of the expected increase in learning interest, then the problem can already be solved. The data source was obtained by making observations and reflections.

The results of the study showed that teachers can further improve the use of media and learning methods in the learning process, so that kindergarten students Hope Karetan focus on learning and numeracy skills are improved in learning using traditional game media galacang or congklak, in doing counting activities using galacang / congklak interspersed with other activities. Therefore, Class Action Research improves the ability to count using traditional game media galacang or congklak early childhood learners have been successfully conducted..

Keywords : improve counting skills and traditional games galacang / congkl

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh sebagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan enam perkembangan: agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, social-emosional, dan seni, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam permendikbud 137 tahun 2014 tentang standar nasional PAUD (menggantikan permendiknas 58 tahun 2009).

Salah satu masa keemasan anak usia dini berada pada usia 0-6 tahun. Usia anak berada pada perkembangan terbaik fisik dan otak. Melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, guru akan mendapat gambaran tentang tahap perkembangan dan kemampuan umum si anak.¹

Karena selain bermain menjadi media untuk mendapatkan hiburan, juga bisa menjadi media pendidikan dan pengalaman bagi si anak.

مُسْلِمٍ وَوَأَضِغُ الْعِلْمِ عِنْدَ غَيْرِ أَهْلِهِ كَمُقَدِّدِ الْخَنَازِيرِ الْجَوْهَرَ وَاللُّؤْلُؤَ
وَالذَّهَبَ. (رواه ابن ماجة).

Artinya:

“Dari Anas bin Malik ia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim. dan orang yang

¹Patmonodewo, Soemiarti, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), 103.

meletakkan ilmu bukan pada ahlinya, seperti seorang yang mengalungkan mutiara, intan dan emas ke leher babi". (HR. Ibnu Majah).²

Matan hadits dari Anas Bin Malik

Perawi Ibnu Majah

Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan. Hampir tidak ada permainan yang membuat anak tidak senang. Karena dalam bermain peserta didik bisa melakukan kegiatan yang sangat banyak. Kegiatan yang dilakukan bukan hanya sekedar mempraktekkan kemampuan dan keterampilan yang sudah dikuasai, melainkan mencakup pula kegiatan untuk mencoba, mengamati, meneliti bahkan mencoba hal-hal yang baru. Aktivitas yang dilakukan saat bermain bisa membuat anak menjadi aktif baik secara fisik maupun psikis sehingga dapat mendukung perkembangan bagi berbagai aspek perkembangan.

Untuk mendapatkan nilai-nilai pendidikan, maka strategi permainan harus dirancang dengan baik. Agar tidak hanya sebagai media hiburan tetapi juga sebagai media pendidikan bagi anak-anak.

Sebagaimana Dalam QS Al-Anfal / 8 : ayat 65 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا النَّبِيُّ حَرِّضِ الْمُؤْمِنِينَ عَلَى الْقِتَالِ إِنْ يَكُنْ مِنْكُمْ عِشْرُونَ صَابِرُونَ
يَغْلِبُوا مِائَتًا وَيَكُنْ مِنْكُمْ مِائَةٌ يَغْلِبُوا أَلْفًا مِنَ الَّذِينَ كَفَرُوا بِأَنَّهُمْ قَوْمٌ لَا
يَفْقَهُونَ ٦٥

Terjemahnya: "Wahai Nabi (Muhammad)! Kobarkanlah semangat para mukmin untuk berperang. Jika ada dua puluh orang yang sabar di antara kamu, niscaya mereka dapat mengalahkan dua ratus orang musuh. Dan jika ada seratus orang (yang sabar) di antara kamu, niscaya

² Ibnu Majah, *Kitab. Muqaddimah*, juz 1, No. 224, (Darul Fikri: Beirut-Libanon, 1981 M), 81.

mereka dapat mengalahkan seribu orang kafir, karena orang-orang kafir itu adalah kaum yang tidak mengerti.”³

Sebab itu untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik dapat dilakukan melalui permainan galacang / congklak.⁴ Permainan galacang / congklak sendiri adalah permainan tradisional asli Indonesia kalau di Sulawesi Selatan di Kabupaten Luwu kami menamakannya permainan Galacang.

Cara permainannya adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan papan yang dinamakan papan congklak atau papan galacang.⁵ Papan tersebut diisi dengan manik-manik, batu-batu kecil atau biji-bijian. Setiap peserta didik mendapatkan jumlah batu-batu kecil yang sama untuk dimainkan. Dalam penelitian ini, galacang / congklak merupakan salah satu media pembelajaran. Media congklak mampu meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik dengan cara yang menyenangkan. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dalam menggunakan penalaran, logika, dan angka-angka. Belajar matematika tidak selamanya harus dengan rumus dan cara-cara yang membosankan. Melalui permainan galacang / congklak, peserta didik belajar tentang konsep penjumlahan dan pengurangan. Berhitung merupakan kemampuan yang dibutuhkan untuk menjalani kehidupan.

Anak-anak belajar sambil bermain. Karena anak-anak memandang segala sesuatu sebagai satu kesatuan yang utuh sehingga pembelajaran masih bergantung pada objek konkrit, lingkungan dan pengalaman yang dialaminya. Kemampuan berhitung anak usia dini dengan anak Sekolah Dasar berbeda. Oleh sebab itu dalam metode dapat diselengi dengan permainan. Seperti permainan galacang/congklak. Karena selain mampu meningkatkan kemampuan berhitung

³ Crimea Quran (Jln. Parangtritis Km. 4 Yogyakarta, 2016) 185

⁴Husna M, A, *100+ Permainan Tradisional Indonesia*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2009), 95.

⁵Devi Triyuda, dkk, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Usia 5-6 Tahun*, (Pontianak, 2009).

anak, juga dapat melatih motorik halus, sosial, dan bahasa anak. Karena di TK Harapan Karetan masih sangat perlu mengembangkan cara mengajar yang membuat peserta didik tertarik dalam belajar agar peserta didik itu mudah bosan salah satu contohnya belajar berhitung menggunakan media.

Selama ini guru mengajar berhitung tanpa menggunakan media tetapi langsung menuliskan di papan tulis, melihat hal itu maka calon peneliti ingin tentang meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional dengan menggunakan media galacang / congklak. Peningkatan kemampuan berhitung anak bertujuan agar peserta didik mampu menghitung dengan benar.

Mengajarkan anak untuk berhitung sejak usia dini sangatlah dianjurkan sebagai pembuka jalan dan menjalankan syariat islam, seperti hitungan jatuhnya awal puasa, hari raya, jumlah hitungan rakaat sholat, dan hitungan takaran zakat. Telah di Firmankan Allah SWT dalam Q.S Yunus / 10 Ayat:5.

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابِ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ٥

Terjemahnya:“Dialah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan ditetapkan-Nya manzilah-manzilah (tempat-tempat) bagi perjalanan bulan itu, supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan hak.Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui.”⁶

Dengan mengajarkan berhitung dan mengenal angka, peserta didik akan memiliki kemampuan dan bekal untuk menjalani kehidupannya kelak yang membutuhkan ilmu perhitungan. Dan dengan metode tersebut, peneliti ingin menerapkan metode bermain galacang / congklak untuk meningkatkan

⁶ Crimea Quran (Jln. Parangtritis Km. 4 Yogyakarta, 2016) 208

kemampuan berhitung peserta didik di TK Harapan Karetan Kabupaten Luwu yang masih terbilang rendah.

Adapun hasil observasi di TK Harapan Karetan Kabupaten Luwu menunjukkan bahwa meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional galacang masih sangat perlu dioptimalkan dengan menggunakan media pembelajaran. Dari latar belakang di atas peneliti akan menerapkan permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Harapan Karetan sehingga penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul *“Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Tradisional Galacang/Congklak di TK Harapan Karetan Kabupaten Luwu”*

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan pembatasan masalah di atas adalah:

“Bagaimanakah meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional Galacang / congklak di TK Harapan Karetan Kabupaten Luwu?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak / galacang di TK Harapan Karetan Kabupaten Luwu.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, selain itu juga dapat memberi pemahaman psikologis terhadap guru-guru dalam penggunaan permainan tradisional galang dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak

b. Untuk meningkatkan kemampuan belajar anak.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

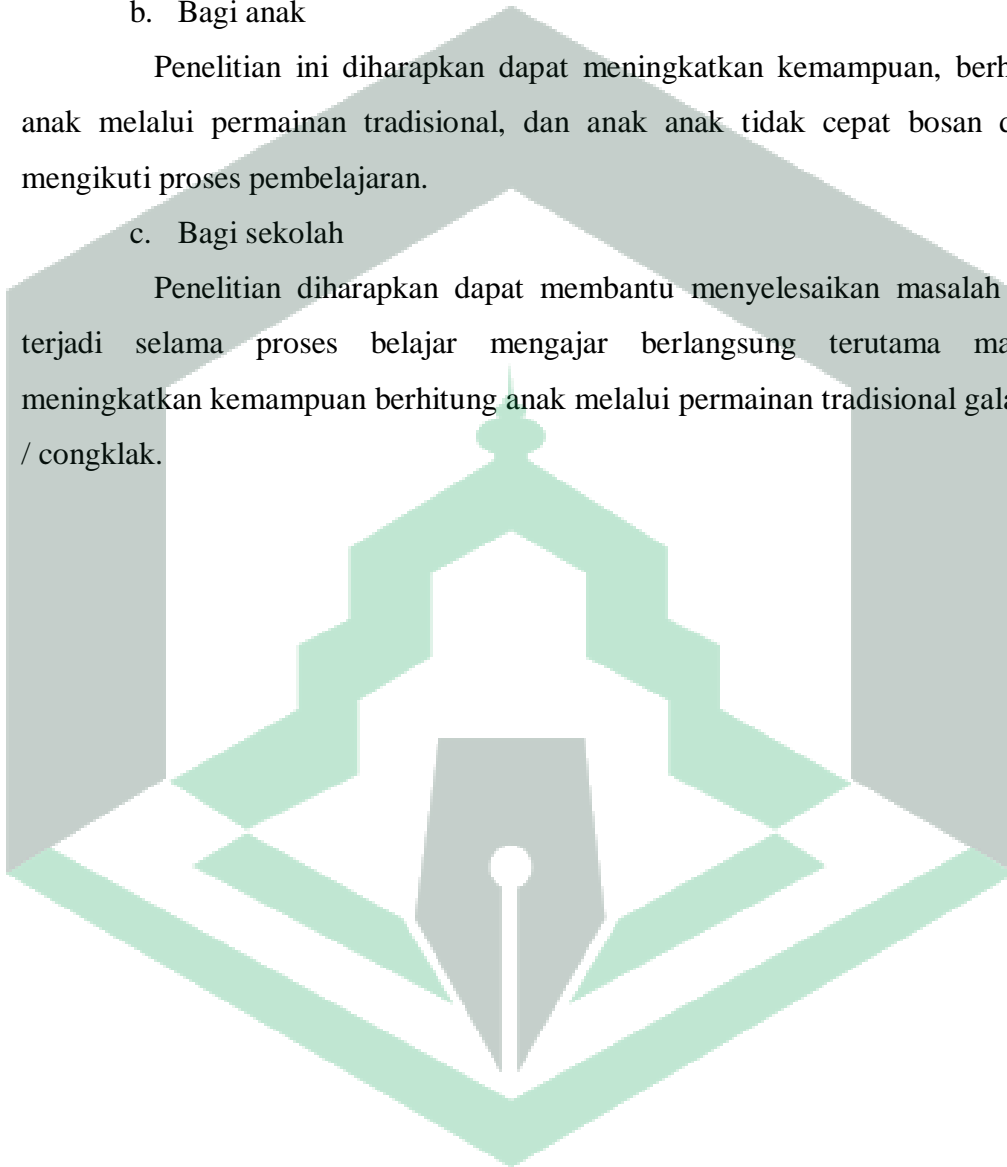
Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan keterampilan mengajar guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak Serta dapat menyenangkan anak dalam proses pembelajar.

b. Bagi anak

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan, berhitung anak melalui permainan tradisional, dan anak anak tidak cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Penelitian diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung terutama masalah meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional galacang / congklak.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebelum adanya penelitian, sudah ada beberapa peneliti atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang membahas tentang meningkatkan kemampuan berhitung anak.

1. Apriana Cahyaningrum, dengan judul penelitiannya, “meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media balok pada anak kelompok B di TK Guworejo 2 Karang Malang Kabupaten Sragen” tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media balok di kelompok B Guworejo 2 Karang Malang Kabupaten Sragen. Bentuk penelitian ini adalah tindakan kelas yang dilakukan sebanyak 3 siklus, sebagai subjek adalah TK Guworejo dengan jumlah anak 20 siswa, teknik pengumpulan data yang digubakan adalah observasi,wawancara dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif komparatif yang terdiri dari reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan penelitian telah dilakukan, penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media balok dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Dengan demikian, penggunaan media balok dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok B TK Guworejo 2 Karang Malang Kabupaten Sragen.

Persamaan dari penelitian tersebut yaitu, metode yang digunakan adalah metode meningkatkan kemampuan berhitung anak dan perbedaannya yaitu dalam penelitian ini variable bebasnya yaitu menggunakan media permainan tradisional galacang/congklak sedangkan pada penelitian yang relevan ini variable bebasnya yaitu menggunakan media balok.⁷

⁷Apriana Cahyaningrum, *meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media balok pada anak kelompok b tk guworejo 2 karang malang kabupaten sragen 2013*(Universitas Muhammadiyah Surakarta)

2. Rosi Meri Irawati, dengan judul penelitiannya, “peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan memancing angka di kelompok B1 TK Sangrina Bunda Pasar Tiku Kabupaten Agam” jenis penilitan yang peneliti pakai adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Subjek dari penelitian ini adalah kelompok B1 di TK Sangrina Bunda Pasar Tiku. Berdasarkan hasil dari observasi dapat disimpulkan bahwa permainan memancing angka dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode meningkatkan kemampuan berhitung anak, perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan media permainan tradisional galacang/congklak, sedangkan penelitian relevan sebelumnya menggunakan pancing.⁸

B. Landasan Teori

1. Kemampuan berhitung anak

a. Pengertian berhitung

Kemampuan, menurut Kamus Besar Indonesia berasal dari kata “mampu” yang mendapat imbuhan “ke” dan akhiran “an” yang berarti kesanggupan, kecakapan, dan diri sendiri.⁹ Sedangkan menurut tokoh ahli Munandar, kemampuan ialah suatu kelebihan yang ada dalam diri seseorang yang sudah dimiliki sejak lahir dengan adanya latihan, kebiasaan sehingga mampu melakukan suatu hal dengan sangat ahli.¹⁰ Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan ialah kecakapan, kesanggupan seseorang individu dalam menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan yang sudah dikuasainya. Sedangkan kemampuan berhitung merupakan gabungan dari dua kata yaitu “kemampuan” dan

⁸Rosi Meri Irawati, *peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan memancing angka di kelompok B1 TK Sangrina Bunda Pasar Tiku Kabupaten Agam 2011/2012*(Universitas Negeri Padang)

⁹ Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka).

¹⁰Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada, 2011), 97.

“berhitung”.Kemampuan berhitung berasal dari kata “hitung” yang berarti perihal menambah, membilang, menjumlahkan, mengurangi, memperbanyak, mengalihkan, dan menyusun.¹¹

Sedangkan kata “berhitung” merupakan cabang ilmu matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan-hubungan bilangan-bilangan nyata dengan perhitungan terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Disimpulkan bahwa kemampuan ialah kecakapan, kesanggupan seseorang individu dalam menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan yang sudah dikuasainya.Sedangkan kemampuan berhitung merupakan gabungan dari dua kata yaitu “kemampuan” dan “berhitung”. Kemampuan berhitung berasal dari kata “hitung” yang berarti perihal menambah, membilang, menjumlahkan, mengurangi, memperbanyak, mengalihkan, dan menyusun.

Sedangkan kata “berhitung” merupakan cabang ilmu matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan bilangan-bilangan nyata.Matematika adalah sesuatu ilmu pembelajaran yang berkaitan dengan ide atau konsep yang berasal dari penalaran yang bersifat deduktif. Sedangkan di PIAUD, matematika merupakan pembelajaran tentang konsep sederhana yang dihubungkan dengan permainan ataupun kegiatan sehari-hari. Matematika di PIAUD bersifat lebih sederhana dibandingkan dengan matematika pada tingkatan Sekolah Dasar.

1. Prinsip-Prinsip Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Adapun prinsip-prinsip berhitung untuk anak usia dini, ialah:¹²

a. Kemampuan berhitung dilatih dan diberikan secara bertahap.

Dengan menghubungkan benda-benda yang ada disekitar dan pengalaman suatu peristiwa yang didapatkan dari kehidupan sehari-hari.

b. Pengetahuan dan keterampilan tentang kemampuan berhitung diberikan secara bertahap, dari yang termudah hingga tersulit dengan melihat kemampuan dan tahap tumbuh kembang anak (usia).

¹¹Trisno Yowono, Kamus, (Surabaya: Arkola, 1999).

¹²Triharso, Agung, Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2013), 46-48.

c. Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, sebagainya dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan mudah untuk dimengerti. Dan membutuhkan alat peraga ataupun media, agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

d. Untuk penerapan kemampuan berhitung, hendaknya anak dikelompokkan dengan tingkat kemampuan dan kematangan anak dalam berfikir.

Kemampuan berhitung seorang anak, dapat dipengaruhi oleh faktor kematangan dan proses belajarnya. Ketika anak sudah menunjukkan rasa ingin tahu tentang matematika, maka orang tua dan guru harus tanggap dan siap untuk memberikan layanan, agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang dan tersalurkan dengan baik. Dengan begitu, kemampuan berhitung anak akan berkembang secara optimal.¹³

Ketika anak mulai kritis tentang sesuatu hal, seperti: ini berapa?? Sejatinya anak sudah memulai untuk tertarik dengan kemampuan berhitung. Kesempatan seperti itu dapat dimanfaatkan oleh orang tua ataupun guru untuk menstimulus kemampuan berfikirnya, agar dapat berkembang secara optimal. Kemampuan berhitung sangat dibutuhkan anak-anak untuk menjalani kehidupan, karena kehidupan tidak akan luput dari sebuah transaksi ataupun jual beli.

Dengan begitu, untuk mengenalkan kemampuan berhitung dapat dimulai dari mengenalkan Konsep-konsep berhitung yang bisa dipahami anak dengan cara mudah dimengerti. Adapun konsep-konsep berhitung untuk anak usia dini antara lain:

1) Aljabar

Suatu konsep sederhana yang dapat dikenalkan melalui permainan dengan cara menggolongkan antara yang terkecil hingga yang terbesar, ataupun sebaliknya. Menyusun benda-benda menurut bentuk ataupun warna, serta membandingkan berat dan ringan, kecil dan besar.

2) Penjumlahan

Konsep penjumlahan dapat dikenalkan melalui intraksi secara langsung.

¹³ Devi Triyuda, d. (2009). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Usia 5-6 Tahun*

Seperti: guru memberikan anak-anak buah apel, setiap anak memegang satu apel, kemudian seluruh apel dan dikumpulkan untuk dihitung bersama-sama. Cara seperti dapat dijadikan untuk mengenalkan konsep penjumlahan ke anak-anak.

3) Pengurangan

Untuk mengenalkan konsep pengurangan harus disesuaikan dengan tingkat usia dan kemampuan anak. Selain itu, untuk mengenalkan konsep pengurangan, guru harus menggunakan media yang menarik dan mudah di mengerti anak, seperti: guru membawa apel lima, kemudian dua apel dikasihkan ke salah satu peserta didik. Tinggal berapa sisa apel yang dimiliki oleh guru?. Untuk menghitung jumlah apel yang tersisa bisa dilakukan bersama-sama.

Di dalam penelitian ini, peneliti terfokus dalam penjumlahan. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah suatu kemampuan yang dapat melatih dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan anak-anak dalam bidang perhitungan.

Dengan begitu, permainan congklak berkaitan dengan proses perhitungan yaitu berupa penjumlahan, dan pembagian. Dengan bermain congklak anak belajar tentang perhitungan dengan cara yang menyenangkan¹⁴

b. Pengertian Menghitung

Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda.

2. Media pembelajaran anak usia dini

a. Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium “ yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Maksud perantara disini perantara penyampaian pembelajaran yang bertujuan agar pembelajaran lebih mudah dipahami oleh anak dan anak mampu menceritakan kembali apa yang telah di ajarkan oleh guru.¹⁵

b. Pengertian Galacang

¹⁴ Depdiknas 2013 Adapun konsep-konsep berhitung untuk anak usia dini. Hlm 7-8

¹⁵ Triharso, A. (2013). *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Galacang atau Congklak adalah alat permainan yang terbuat dari kayu atau plastik dan menyerupai perahu. Alat permainan ini memiliki cekungan besar pada kedua ujungnya, dan cekungan kecil yang berjumlah ganjil 7 sampai 9 buah berjajar sepanjang badan perahu. Dan biasanya dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan biji congklak atau biji-bijian dari tanaman.

Di Malaysia permainan congklak lebih dikenal dengan nama congkak, di Jawa permainan ini lebih dikenal dengan nama dakon atau dakonan, disulawesi dikenal dengan nama makaotan, maggaleceng, aggalaceng dan nagarata, dalam bahasa Inggris permainan ini disebut Mancala.¹⁶

c. Bentuk Papan Permainan Congklak

Meskipun masing-masing daerah memiliki ciri-ciri papan permainan congklak yang khas, namun pada dasarnya papan congklak berbentuk persegi panjang biasanya terbuat dari kayu yang diberi cekungan, 5, 7, atau 9 pada masing-masing sisinya, dan memanjang di kedua sisinya. Sedangkan dibagian kedua ujung papan terdapat masing-masing 1 buah cekungan yang lebih besar.¹⁷

d. Aturan Permainan Galacang / Congklak

Aturan dalam bermain galacang / congklak adalah:

- 1) Permainan dilakukan oleh dua orang, masing-masing pemain saling berhadapan dengan papan galacang / congklak.
- 2) Setiap lobang berpasangan diisi biji atau bisa menggunakan batu-batu kecil dan manik-manik
- 3) Permainan dilakukan bersama-sama sampai salah satu pemain kehabisan biji galacang /congklak ditangannya. Kemudian permainan dilakukan secara bergiliran sampai seluruh biji itu habis.
- 4) Permainan galacang / congklak dilakukan dengan mengambil salah satu sisi lobang congklak kemudian bergerak searah jarum jam. Setiap lobang diisi dengan biji congklak termasuk lobang induk. Setiap kali

¹⁶ Husna M, A. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: CV.Andi Offset.

¹⁷ Sri Mulyani, 45 Permainan tradisional anak Indonesia, Yogyakarta langensari publishing,2013.h 1

biji ditangannya habis maka pemain mengambil biji congklak pada lobang yang terakhir diisi, kemudian membagikan kembali. Demikian terus menerus sampai pemain menemukan lobang kosong dan ia akan berhenti pada lobang tersebut.

- 5) Bila salah satu pemain berhenti pada lobang yang pasangannya didepannya terdapat sejumlah biji congklak, maka semua biji congklak yang ada di lobang pasangannya tersebut boleh dimilikinya dan masuk ke lobang induk.
- 6) Setiap pemain hanya mengisi lobang induk sendiri. Pemain yang pada akhir permainan memiliki jumlah biji congklak yang lebih banyak adalah pemenangnya.¹⁸

e. Manfaat Bermain Congklak bagi Perkembangan anak

Congklak bermanfaat sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) yang mempunyai nilai dan manfaat untuk menstimulasi potensi peserta didik diantaranya:

- 1) Meningkatkan kemampuan motorik halus, dengan menggenggam biji congklak ditangannya dan memasukkan ke dalam lobang, yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh menjadi sehat dan otot-otot tubuh menjadi kencang.
- 2) Kemampuan numerik, untuk peserta didik yang belum bisa berhitung, distimulasi dengan cara memancingnya melalui menyebut angka yang tidak utuh misal: sa.....tu, du a, dst
- 3) Melatih daya konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu, seperti melatih konsep dasar warna, bentuk, dan lain- lain.
- 4) Melatih Perkembangan Kognisi, dengan bermain congklak siswa dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya.¹⁹

f. Aspek–aspek Perkembangan Pada Anak Dalam Permainan Congklak/Galacang

¹⁸ M. Fadillah, Buku ajar bermain dan permainan anak usia dini. (Jakarta prenatal media group, 2017), hlm 103

¹⁹ Tadkiroatun musfiroh dan sri tatmingsih , bermain dan permainan anak. (tangerang selatan universitas terbuka 2015. 8.33

- 1) Aspek Agama dan Moral
 - a. Melatih kejujuran anak saat bermain.
 - b. Melatih anak untuk menghargai.
- 2) Aspek Bahasa
 - a. Menambah kosa kata anak.
 - b. Menambah keterampilan bahasa anak.
- 3) Aspek Sosial Emosional
 - a. Mengajarkan anak untuk sabar dan teliti saat bermain.
 - b. Melatih anak untuk memiliki sikap sportifitas dalam bermain.
 - c. Mengembangkan sikap sosialnya sesama teman dan guru.
- 4) Aspek Kognitif
 - a. Melatih kemampuan berhitung anak.
 - b. Melatih kemampuan menganalisa suatu hal dalam diri anak dengan cara yang sederhana.
 - c. Mengajari anak untuk memecahkan suatu masalah.
 - d. Meningkatkan kemampuan mengingat ataupun menghafal.
- 5) Aspek Fisik Motor
 - a. Melatih kemampuan motorik halus anak.
 - b. Melatih ketangkasan anak.
 - c. Melatih kekuatan otot anak.
 - d. Mengembangkan kemampuan fisik motorik anak dengan baik.²⁰

3. Permainan Tradisional Galacang/Congklak

c. Pengertian Permainan

Permainan adalah suatu kegiatan yang membutuhkan atau tidaknya alat, yang menghasilkan pengetahuan, pengalaman, imajinasi dan rasa gembira pada anak.

Bermain menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, berasal dari kata dasar “main” yang memiliki arti suatu aktivitas atau kegiatan yang menimbulkan

²⁰ Fadhillah, M. d. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

perasaan senang dan bahagia bagi pelaksana²¹. Dengan bermain anak-anak akan merasa senang, semangat, termotivasi, nyaman, dan merasa bahagia. Bermain merupakan dunia anak-anak untuk belajar. Dengan bermain akan akan belajar tentang banyak hal seperti: tentang pengetahuan, sosial, bahasa, seni, emosi, dan lain sebagainya. Dunia anak-anak tidak bisa dijauhkan dari kegiatan bermain, karena masa kanak-kanak merupakan masa bermain.

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.²² Bermain bagi anak merupakan sarana untuk menumpahkan kegiatan aktif dalam mencapai kesenangan dari kegiatan yang dilakukannya.²³

Oleh sebab itu aktivitas bermain merupakan satu kebutuhan dasar anak-anak yang harus dipenuhi dan dimaksimalkan.²⁴ Bila ketika lingkungan membatasi anak untuk bermain, sama halnya dengan membatasi anak untuk berkembang dan belajar tentang suatu hal yang belum ia mengerti.

Mengajarkan permainan sendiri merupakan suatu alat dalam membantu proses pembelajaran yang menunjang untuk mencapai tujuan pendidikan, karena permainan merupakan alat untuk mendidik anak. Jadi diusahakan dalam menciptakan permainan tersebut mampu mendorong perkembangan kognitif, afektif, psikomotor serta social emosional anak.²⁵

²¹Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 2008), 857.

²² Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Media Group, 2010), Cet 1, 91

²³ Uswatun Hasanah, “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman KanakKanak di Kota Metro Lampung”, dalam *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, (Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung), Volume 5/No.1/Maret 2019, 25

²⁴Fadhillah, M,dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), 27.

²⁵Ade Mardiana, dkk, *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, (Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), 5.1.

d. Bentuk dan jenis bermain

Bentuk-bentuk dalam bermain atau permainan banyak variasi jenis dan macamnya. Berdasarkan cara bermainnya, jenis permainan pada anak usia dini dapat dibagi kedalam dua jenis macam permainan, yaitu: (a) permainan aktif adalah sebagai kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas tubuh, membutuhkan energi yang besar, dalam melakukan permainan aktif biasanya anak akan melibatkan dua jenis motorik halus dan kasar seperti, bermain bebas dan spontan yaitu anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya melalui aktivitas fisik, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut, bermain drama, bermain musik, mengumpulkan atau mengkoleksi sesuatu, permainan olahraga dan dengan balok, melukis ataupun menempel dan menggambar. (b) permainan pasif adalah jenis permainan yang hanya melibatkan sebagian anggota tubuh anak atau hanya mengandalkan motorik halus. Pemain menghabiskan sedikit energi. Misalnya, bermain dengan gadget atau komputer, membaca buku cerita dan mendengarkan cerita, dan menonton televisi adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi tingkat kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat bermain.²⁶ Selain itu, dapat dikemukakan berbagai jenis bermain yang sering dilakukan oleh anak usia dini, antara lain:²⁷

- a. Bermain sosial merupakan bermain sosial, dimana gurulah yang mengamati cara bermain anak, dan dia akan memperoleh kesan bahwa partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda.
- b. Bermain dengan benda merupakan kegiatan bermain ketika anak dalam bermain menggunakan atau mempermainkan benda-benda tertentu, dan

²⁶ Elfiadi, "Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini", dalam Itqan, (Lhokseumawe: STAIN Malikussaleh Lhokseumawe dan penerbit Jurusan Tarbiyah STAIN Malikussaleh Lhokseumawe), Volume VII/No.1/Januari-Juni 2016, 56-57

²⁷ Mulyasa, Manajemen PAUD, (Bandung: Rosdakarya, 2014), 173-181

benda-benda tersebut dapat menjadi hiburan yang menyenangkan bagi anak yang bermainnya.

Oleh karena itu, lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini harus menyiapkan berbagai permainan, sekaligus menyediakan benda-benda yang dapat digunakan secara aman dan nyaman bagi anak-anak dalam bermain. Beberapa tipe bermain dengan benda yang meliputi, yaitu:

1. Bermain praktis adalah bentuk bermain ketika anak-anak melakukan berbagai kemungkinan mengeksplorasi objek yang dipergunakan.
2. Bermain simbolik adalah anak menggunakan daya imajinasinya, dimana suatu permainan dapat dimainkan dengan peraturan yang dibuat sendiri.
3. Bermain dengan aturan adalah bermain yang dilakukan secara optimal apabila syarat-syarat dalam bermain seperti waktu, tempat, peralatan, teman dan aturan dipenuhi dan dipatuhi oleh semua anak yang sedang bermain.

e. Tahapan Perkembangan Bermain

Tahap perkembangan bermain menurut berbagai para ahli:

1) Jean Piaget

Menurut piaget, tahap perkembangan bermain dibagi menjadi 4 tahap, yaitu:

1. Permainan Sensori Motorik (Usia 3/4 bulan - 6 bulan).

Dalam tahap sensori motorik/ tahap praktis adalah suatu tahap bagi anak untuk mengeksplor objek yang digunakan. Yaitu tahap mengulangi kegiatan bermain, seperti bermain kartu. Istilah lain dari tahap ini adalah reproductive assimilation.

2. Permainan Simbolik (2-7 Tahun)

Dalam tahap simbolik anak-anak lebih sering berkhayal dan bermain peran. Tahap simbolik merupakan ciri periode pra-operasional. Pada masa ini anak mulai kritis dengan segala hal yang dia lihat dan dengar. Mereka agar sering bertanya dan

menjawab. Mencoba menghubungkan berbagai hal dengan kemampuan nalarinya. Anak-anak akan menggunakan simbol-simbol sederhana untuk mengungkapkan imajinasinya.

3. Permainan Sosial yang Memiliki Aturan (8-11 Tahun) Masa usia 8-11 tahun ini anak lebih sering bermain secara kelompok. Tahap ini anak lebih banyak terlibat dalam peraturan permainan yang telah di sepakati yang sering disebut games with rules.
4. Permainan yang Memiliki Aturan dan Olahraga (11 Tahun ke atas). Dalam tahap ini anak belajar untuk mengikuti aturan yang sudah dibuat. Permainan berlangsung tidak hanya sekedar untuk kesenangan tetapi juga untuk mencapai kemenangan dan prestasi sebaik-baiknya.²⁸

2) Elizabeth B. Hurlock

Ada 4 tahap perkembangan menurut Hurlock, diantaranya:

a. Penjelajahan (Exploratory Stage)

Dalam tahap ini anak mencoba meraih benda yang ada disekitarnya, kemudian mereka amati. Dalam masa ini anak-anak lebih tertarik kesuatu objek pengamatan, baik berupa benda ataupun manusia. Proses penjelajahan sangat menarik perhatian anak-anak. Karena pada tahap ini anak sudah bisa merangkak dan meraih benda.

b. Tahapan Mainan (Toy Stage)

Usia 2-3 tahun anak mengeksplor emosionalnya melalui permainannya. Akan tetapi mereka hanya mengamati alat permainannya. Puncak usia dalam tahap ini 5-6 tahun.

c. Tahap Bermain (Play Stage)

Pada tahap ini jenis permainan anak sudah berkembang layaknya orang dewasa. Mereka akan berlama-lama dalam suatu kelompok bermain. Biasanya masa ini anak sudah masuk ke sekolah dasar.

²⁸ Pupung Puspita Ardini, Anik Lestaningrum *"Bermain dan Permainan Anak Usia Dini"* (Jln. Demang Palang No. 9 Watudandang Pranbon Nganjuk: Adji Media Nusantara 2018), h. 6

d. Tahap Melamun (Day Dream Stage)

Pada tahap ini bermainnya sudah berkurang, lebih dominan berkumpul dengan teman sebaya dengan melamun dan mengkhayalkan sesuatu yang dia impikan.²⁹

f. Konsep Bermain Dalam Islam

Menurut agama islam, kegiatan bermain untuk anak-anak sangat dianjurkan. Dalam sebuah kitab menjelaskan bahwa baginda Rasulullah SAW menganjurkan bagi semua orang tua untuk menyempatkan waktu bermain dengan anak-anaknya. Karena selain bentuk dari kasih sayang orang tua terhadap anak, bermain bersama dapat merekatkan hubungan anak dengan orang tua.

Dalam sebuah riwayat menceritakan, bahwa Nabi Muhammad SAW sering kali bercanda dan bermain dengan anak-anak dan Cucu-Nya (Hasan dan Husien). Hasan dan Husien sering kali digendong di atas pundak Rasulullah, kemudian beliau mengajak bermain kuda-kudaan, selain itu beliau sering memasukkan sedikit air yang dimasukkan ke mulut beliau kemudian disempurkan ke hasan dan husien hingga mereka pun tertawa.

Selain kisah baginda Rasulullah yang begitu mencintai anak-anak, khalifah Umar bin Khattab r.a dalam riwayat menyebutkan pernah bermain kuda-kudaan, khalifah umar merangkak seperti kuda dan anak-anak menaiki punggungnya. Umar membawa mereka layaknya kuda membawa pemiliknya. Hingga ada seseorang yang melihat kejadian itu dan menanyakan “Apakah engkau rela dan mau melakukan seperti itu, wahai Ammirul Mukminin”???? umar menjawab “tentu”.³⁰

Kegiatan bermain merupakan kebutuhan biologis bagi anak yang harus dipenuhi oleh orang tua ataupun lingkungan.³¹ kegiatan sangat dicintai dan

²⁹Novan Ardy Wiyani, Barnawi, Format PAUD, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), 94-96.

³⁰Hasan bin Ahmad Hasan Hammam, Perilaku Nabi Terhadap Anak-Anaknya (Bandung: Irsyad Baitus Salam, 2007), 87-88.

³¹Moh. Anis, Sukses Mendidik Anak; Perspektif Al-Qur'an dan Hadits, (Yogyakarta: Insan Madani, 2009), 88-89.

disenangi anak-anak. Bermain dapat dijadikan sebagai sarana untuk mendekatkan hubungan anak dengan orang tua. Maka tidak heran kiranya bila islam memandang bermain sebagai sesuatu yang amat penting bagi anak-anak.

C. Kerangka Pikir

Meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah hal yang sangat penting diperhatikan dan ditingkatkan oleh guru. Perhatian serta didik terhadap pembelajaran perlu ditingkatkan karena keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh seberapa besar perhatian peserta didik terhadap pembelajaran yang disampaikan. Peserta didik yang memiliki perhatian terpusat maka hasil belajarnya akan baik. Guru Taman Kanak-kanak harus dapat menciptakan pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidak mudah bosan untuk mengikuti sebuah pembelajaran didalam maupun di luar kelas. Seperti pada saat pembelajaran menggunakan media, guru harus bisa membuat peserta didik fokus pada apa yang dijelaskan agar peserta didik mudah mengerti dan cepat paham tentang media yang akan gunakan saat proses pembelajaran, selama ini peserta didik kurang fokus dengan pembelajaran berhitung tidak menggunakan media apapun, karena anak anak pada dasarnya menyukai hal yang berkaitan dengan permainan maka dari itu guru harus menggunakan media agar peserta didik cepat paham tentang apa yang di sampaikan. Oleh karena itu peneliti menggunakan media untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Dalam hal ini peningkatan peserta didik dilihat pada saat anak belajar menggunakan media permainan galacang/congklak .

Berdasarkan paparan di atas maka kerangka alur pikir dalam penelitian tindakan kelas ini .

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah kemampuan berhitung anak pada pembelajaran dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional congklak/galacang di TK Harapan Karetan Kabupaten Luwu. Keadaan Awal Tindakan hasil belajar berhitung peserta didik masih kurang tanpa menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media saat pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) disingkat *CAR* yaitu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan yang bertujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. PTK memfokuskan pada proses belajar-mengajar di kelas, dilakukan pada situasi alami.³²

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian tindakan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Peneliti bermaksud memecahkan masalah meningkatkan kemampuan berhitung. Dalam memecahkan masalah tersebut Peneliti menggunakan media permainan tradisional galacang/congklak .

Menurut Kemmis dalam buku Wina Sanjaya menyatakan bahwa penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka.³³

McNiff dalam buku Suharsimi Arikunto berpandangan bahwa PTK sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri terhadap kurikulum, pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengembangan keahlian mengajar, dan sebagainya.³⁴

Dalam PTK, guru memberikan tindakan kepada peserta didik. Tindakan tersebut merupakan suatu kegiatan yang sengaja dirancang untuk dilakukan oleh peserta didik dengan tujuan tertentu. menurut Arikunto dalam buku Suharsimi Arikunto dkk mengatakan bahwa yang dimaksud dengan „tindakan“ adalah suatu kegiatan yang diberikan oleh guru kepada siswa agar mereka melakukan sesuatu yang berbeda dari biasanya, bukan hanya mengerjakan soal yang ditulis, atau

³² Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 124

³³ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2009), 24.

³⁴ Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*

mengerjakan LKS³⁵.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dalam kelas dengan tujuan memperbaiki mutu dan praktik pembelajaran di kelasnya. PTK berfokus pada proses belajar-mengajar yang terjadi di kelas, dilakukan pada situasi alami. Penelitian ini dilaksanakan dengan mengikuti prosedur penelitian berdasarkan pada prinsip yang mencakup kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Keempat kegiatan ini berlangsung secara berulang dalam bentuk siklus, penelitian ini dilakukan dengan cara berkolaborasi antara peneliti dengan guru.

Mekanisme kerja penelitian tindakan kelas ini diwujudkan dalam bentuk siklus dan minimal direncanakan dalam 2 siklus yang setiap siklusnya mencakup 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun dalam penelitian ini menggunakan minimal 2 siklus. Alasan menggunakan minimal 2 siklus karena jika siklus pertama belum mencapai peningkatan yang diharapkan maka dapat dilakukan pada siklus berikutnya yaitu siklus II, jika pada siklus II sudah dapat mencapai hasil peningkatan minat belajar yang diharapkan maka masalah sudah dapat diatasi³⁶.

B. Prosedur Penelitian

1. Subjek penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada anak di TK Harapan Karetan Kabupaten Luwu. Yang berjumlah 36 orang peserta didik. Terdiri dari 21 orang peserta didik perempuan dan 15 orang peserta didik laki-laki. Adapun pelaksanaan penelitian ini tahun pelajaran 2020-2021.

³⁵ Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, 124.

³⁶Ratas Yuniar Sukmawati, *Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek dengan Penggunaan Media Wayang Kertas*, (Skripsi, Program Strata Satu, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Serang, 2018), 22-23

Tabel jumlah peserta didik di TK Harapan Karetan

No.	Nama Anak didik	Jenis kelamin
1.	Adrian	Laki-Laki
2.	Adriana	Perempuan
3.	Agatha Maelona Tammu	Perempuan
4.	Akbar Algifari	Laki-Laki
5.	Andi Abhirama Affandi	Laki-Laki
6.	Atwa Habibi Rizky	Laki-Laki
7.	Dina Ramhayani	Perempuan
8.	Fathan Prasetio	Laki-Laki
9.	Felica Sarri	Perempuan
10.	Felisa Sybil	Perempuan
11.	Fuad Adyatmatmahamizan	Laki-laki
12.	Ilun Gabriel	Laki-laki
13.	Izzul Hanif Safri	Laki-laki
14.	LIwa	Laki-laki
15.	M. Zaki	Laki-laki
16.	Muh. Al Majid	Laki-Laki
17.	Muh. Farid	Laki-Laki
18.	Muhammad Arif	Laki-Laki
19.	Muhammad Fadlan	Laki-Laki
20.	Muhammad Farid Syaputra	Laki-Laki
21.	Muhammad Ikwan Ma'ruf	Laki-Laki
22.	Nadin Anastasya Baso	Perempuan
23.	Nur Fadila	Perempuan
24.	Resky Ardiansyah Kasab	Laki-Laki
25.	Asmaul Husna	Perempuan
26.	Alfarizy Nuryadin	Perempuan
27.	Najwa Calya Salsabila	Perempuan
28.	Nurmala Sari	Perempuan
29.	Akila Zahra Amal	Perempuan
30.	Nur Alam	Perempuan

31.	Muhammad Zaka	Laki-laki
32.	Saramiah	Perempuan
33.	Alia Azizah Aksan	Perempuan
34.	Abdul Fauzan	Laki-laki
35.	Aurel Kristiani	Perempuan
36.	Sastra Ukkas	Laki-laki
Jumlah		36 peserta didik

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini fokus pada peserta didik usia 5-6 tahun di kelompok B TK Harapan Karetan Kabupaten Luwu yang berjumlah 11 orang terdiri dari 3 laki – laki dan 8 perempuan.

2. Waktu dan lamanya tindakan

Penelitian dilakukan pada bulan November 2020 sampai terhitung dari izin penelitian secara lisan maupun tertulis. Penelitian dimulai dengan pengumpulan data dan dilanjutkan dengan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di kelas B Taman Kanak – Kanak Harapan Karetan Kabupaten Luwu.

3. Tempat penelitian

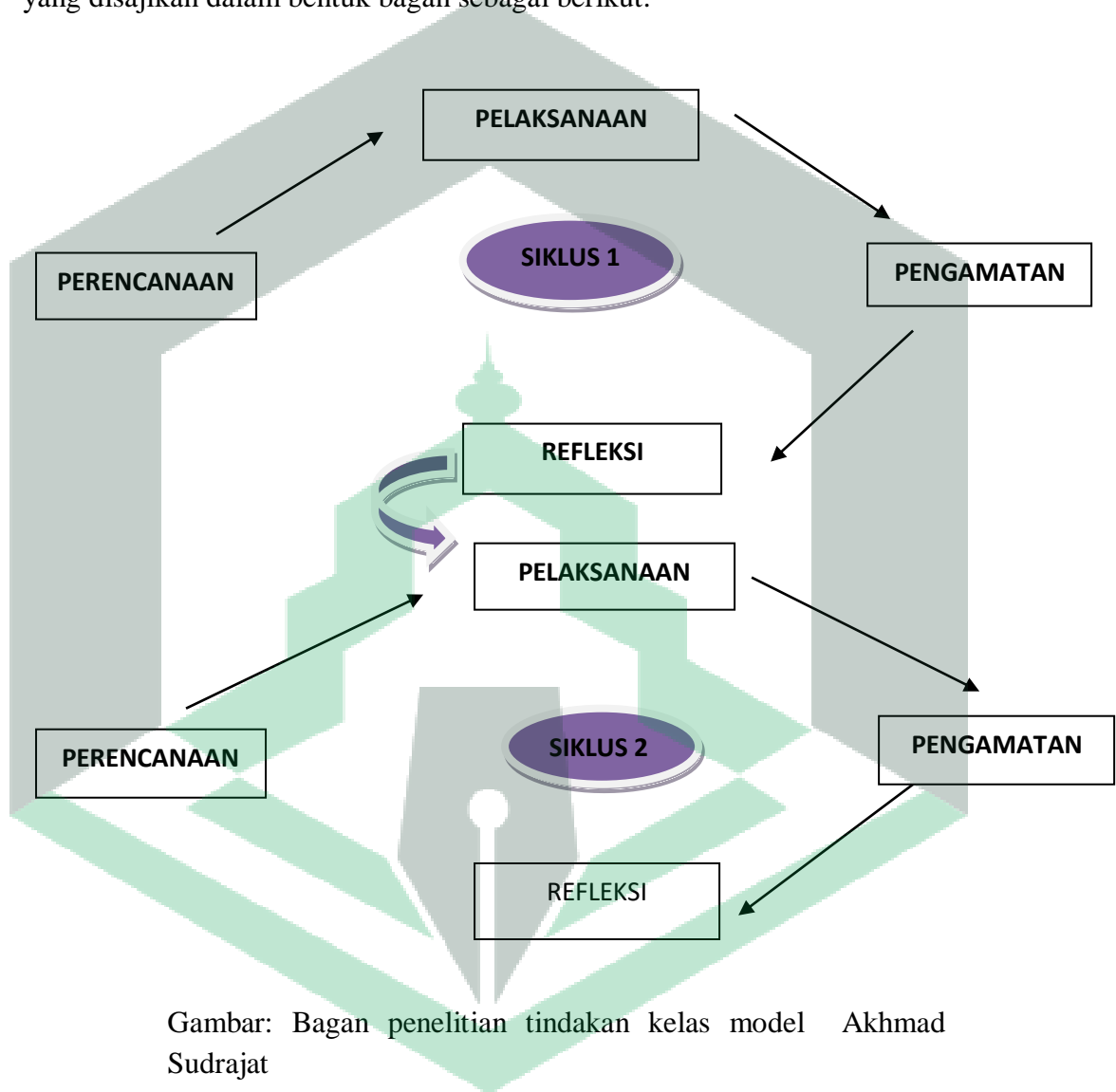
Penelitian ini dilaksanakan di TK Harapan Karetan, Kecamatan Walenrang, Desa Brammamase, Kabupaten Luwu

4. Langkah-langkah penelitian



Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari beberapa siklus tindakan dalam pembelajaran. Dalam setiap siklusnya terdiri dari empat elemen penting yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.

Adapun model Penelitian Tindakan Kelas yang dimaksud menggambarkan yang disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut.



Gambar: Bagan penelitian tindakan kelas model Akhmad Sudrajat

a. Pra Siklus

Kegiatan pra siklus yaitu :

Melakukan kegiatan prates untuk mengetahui kemampuan awal paerta didik serta mengamati tingkat keaktifansiswa dan menyusun rencana penelitian meliputi:

- a. Membuat perangkat pembelajaran
- b. Meliputi rencana pembelajaran (RPPH),
- c. Menyiapkan sumber, alat, dan media pembelajaran
- d. Menyusun lembar observasi, serta menyusun alat evaluasi

b. siklus I

1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ialah:

- 1) Menyusun lembar observasi yang akan digunakan saat penelitian sedang berlangsung.
- 2) Menyusun langkah-langkah dalam memainkan permainan galacang / congklak.
- 3) Menyusun lembar evaluasi.
- 4) Menyusun indikator instrumen tes lisan.
- 5) Dan menjelaskan tujuan dari penelitian yang dilakukan ke pihak sekolah dan peserta didik.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan di lakukan untuk mencapai tujuan penelitian agar terlaksana sesuai dengan apa yang di inginkan semua pihak peneliti maupun sekolah.

- 1) Memulai permainan bergantian berpasangan
- 2) Guru dan peneliti memberikan penjelasan tentang materi dan media yang akan di gunakan dalam permainan
- 3) Peserta didik memulai permainan secara bergantian setelah mendengarkan penjelasan dari guru dan peneliti
- 4) Masing-masing peserta didik menjawab pertanyaan dari guru secara individu untuk mengetahui tentang pemahaman berhitung melalui permainan galacang / congklak.

3. Pengamatan

Peneliti menggunakan lembar pengamatan untuk mengetahui tingkat perkembangan peserta didik

4. Refleksi

Melaksanakan perbaikan yang ada di setiap kekurangan. Baik evaluasi terhadap waktu pelaksanaan, alat yang digunakan, ataupun jumlah peserta didik. Dengan melakukan evaluasi, diharapkan pada siklus ke-II dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan dari penelitian

c. Siklus II

1. Perencanaan

Menyimpulkan hasil analisis yang sudah didapatkan dari tindakan siklus I Dan menyimpulkan tindakan yang diperoleh dari hasil pertimbangan dalam perencanaan disiklus ke II

2. Pelaksanaan

Mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus 1 dan akan dikembangkan sesuai dengan harapan peneliti agar penelitian ini terlaksana dengan baik.

3. Pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan secara intensif terhadap peserta didik. Dengan observasi ini diharapkan dapat memberikan data yang akurat untuk bahan penelitian. Dengan tahap pengamatan/observasi ini peneliti mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan berhitung peserta didik melalui permainan galacang / congklak di TK Harapan Karetan Kabupaten Luwu, dan hal-hal yang perlu diperbaiki.

4. Refleksi

Pada tahap ini, diharapkan peneliti dapat memahami kondisi kemampuan peserta didik sudah sejauh mana. Dan mengetahui kesan yang didapat setelah melakukan permainan galacang / congklak. Selain menjadi bahan penelitian, permainan galacang / congklak bisa dijadikan sebagai media yang dapat menghibur peserta didik, dan membuat mereka lebih senang dalam mengikuti pembelajaran berhitung/matematika.

5. Sasaran Penelitian

Sasaran dalam penelitian ini semua siswa di TK Harapan Karetan yang berusia 5-6 tahun.

6. Instrument Penelitian

Instrumen Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah: observasi, wawancara, dan dokumentasi.

- a. Observasi, merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Seperti yang telah dikemukakan pada bahasan tentang model PTK, observasi sebagai alat pemantau merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari tindakan setiap siklus. Dalam PTK observasi bisa digunakan untuk memantau guru dan untuk memantau peserta didik. Sebagai alat pemantau kegiatan guru, observasi digunakan untuk mencatat setiap tindakan yang dilakukan guru sesuai dengan masalah dalam PTK itu sendiri. Observasi disini peneliti mengambil observasi partisipan yaitu pengamat ikut serta dalam kegiatan, pengamat langsung ikut serta dalam kegiatan. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data tentang aspek kelenturan, keaslian, dan elaborasi. Observasi dilakukan oleh peneliti di TK Harapan karetan kabupaten Luwu.

- b. Wawancara, wawancara dapat diartikan sebagai teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka maupun melalui saluran media tertentu. Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengutarakan ide atau gagasannya serta alasan peserta didik memilih untuk membuat sebuah karya. Selain itu, wawancara juga dilakukan untuk mengetahui perasaan peserta didik setelah kegiatan berlangsung.
- c. Dokumentasi, dokumentasi merupakan salah satu alat untuk peneliti dalam mengumpulkan data. Dokumentasi yang digunakan berupa proses kegiatan peserta didik melakukan kegiatan belajar mengajar. Dokumentasi yang dikumpulkan dalam, observasi kegiatan guru dan hasil kegiatan per siklus dalam bentuk gambar berupa foto dan video.

Tabel Kisi – Kisi Instrumen Kemampuan Berhitung peserta didik usia 5-6 Tahun

NO	ASPEK	INDIKATOR	NO BUTIR	JUMLAH BUTIR
1	Kemampuan peserta didik mengenal angka dan mampu menyebutkan dengan baik.	1.1 Peserta didik mampu mengenal bentuk angka 1.2 Peserta didik mampu menyebutkan angka yang di tunjukkan	1,2	2
2	Kemampuan peserta didik dalam mengenal angka ganjil dan genap	2.1 Peserta didik mampu mengelompokkan angka ganjil dan genap	3,3	1
3	Kemampuan peserta didik dalam berhitung sesuai	3.1 Peserta didik mampu berhitung sesuai urutan angka	5,4	1

urutan angka				
4	Kemampuan peserta didik membedakan setiap angka dan peserta didik mampu menulisnya	4.1 Peserta didik mampu membedakan angka 1 – 10 dan memuliskannya di buku masing – masing	7,5	1
5	Kemampuan peserta didik mengetahui angka apang yang hilang	4.2 Peserta didik mampu menemukan angka yang hilang	9,7	1

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Sumber data

- 1) Peserta didik, untuk mendapatkan data tentang hasil pekerjaan peserta didik dalam proses kegiatan belajar.
- 2) Guru, untuk mendapatkan keberhasilan pengembangan kreativitas ini bergantung pada pembelajaran yang diberikan oleh guru.
- 3) Kolaborator, dalam penelitian ini seorang guru yang membantu mengondisikan dan membantu mengumpulkan data-data dengan peneliti. Kolaborator implementasi PTK secara komprehensif dari sisi peserta didik maupun guru.

2. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistimatis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan hasil temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain, adapun data yang digunakan adalah analisis Data Kualitatif. Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis.³⁷

³⁷Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung :CV. Alfabeta, 2005), 89

Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.³⁸Prosedur ini menghasilkan temuan yang diperoleh dari data-data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, namun bisa juga mencakup dokumen, buku, kaset yang menggambarkan tentang obyek penelitian.³⁹

Dalam penelitian ini analisis kualitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan minat belajar anak melalui metode bercerita yang diperoleh dari hasil perhitungan rata-rata, persentase minat belajar anak, kemudian dideskripsikan secara kualitatif. Adapun analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus: Nilai Rata-rata

Nilai rata-rata bacaan anak dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{x_1 + x_2 + x_3 + \dots + x_n}{n}$$

Keterangan:

X : Rata-rata

X_n : Jumlah seluruh nilai

n : Jumlah seluruh frekuensi

Nilai Presentase

Untuk mengetahui hasil nilai presentase peningkatan kemampuanberhitung siswa, sebagai berikut:

³⁸Lexy J. Moleong, Metode Penelitian Kualitatif, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2006), 248

³⁹ Anselm Strauss dan Juliet Corbin, Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif, Tata Langkah dan Tehnik-Tehnik Teoritisasi Data, Penerjemah : Muhammad Shodiq dan Imam Muttaqien, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar Press, 2003), 5

Σ skor amatan yang dicapai anak X 100%

Σ skor maksimum

Tabel diatas merupakan rumus untuk menghitung hasil analisis dalam tahap refleksi. Dengan hasil analisis tersebut dapat dijadikan acuan untuk melakukan perencanaan dalam siklus selanjutnya. Selain itu, hasil analisis dapat dijadikan sebagai bahan untuk memperbaiki dalam perencanaan pembelajaran dan bahan pertimbangan untuk menentukan model pembelajaran yang tepat dalam siklus selanjutnya

b. Ketuntasan kelompok

Ketuntasan kelompok merupakan data mengenai prestasi belajar dari tiap siklus yang diperoleh dari hasil tes dan data hasil pembelajaran secara keseluruhan setelah diterapkannya metode drill adapun langkah perhitungannya menggunakan rumus: Persentase = jumlah skor yang diperoleh x 100 %

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Profil Taman Kanak – Kanak Harapan Karetan

Taman Kanak-kanak (TK Harapan Karetan) beralamat di karetan Desa Barammase Kec. Walenrang Kabupaten Luwu didirikan pada tahun 2000 dibawah naungan Yayasan Harapan Karetan. Yayasan ini didirikan oleh bapak H. Nurdin ds.

Yayasan ini terdapat 2 sekolah di dalamnya yaitu SMP dan juga TK. Bapak H. Nurdin ds mendirikan TK ini karena beliau melihat di desa barammase belum memiliki TK, pada saat tahun pertama sekolah ini dibuka jumlah murid 15 anak dan saat itu baru 1 tenaga pengajar dan di tahun berikutnya bertambah 1 orang pengajar lagi sehingga jumlah pengajar sudah ada 2 orang padatahun 2001.

b. Visi

Terciptanya peserta didik menjadi generasi yang cerdas, sehat ceria,kreatif, berakhlak mulia, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

c. Misi

- 1) Memberikan pengasuhan layanan Pendidikan bagi anak usia dini.
- 2) Membentuk karakter dan kepribadian yang mandiri, sopan santun dan cinta kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- 3) Mendidik anak menjadi anak yang kreatif, efektif, inovatif, sesuai dengan kemampuan anak.
- 4) Mengantarkan anak didik ke Sekolah Dasar sesuai perkembangan anak.

d. Tujuan

- 1) Mengembangkan kurikulum dan perangkat pembelajaran yang inovatif.

- 2) Mendidik anak agar menjadi generasi yang berkualitas berguna bagi agama, nusa dan bangsa.
- 3) Menyiapkan anak memasuki jenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak.
- 4) Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dalam mengelola pendidikan yang menyenangkan dan berpotensi serta berkualitas.
- 5) Mengembangkan kreatifitas anak didik untuk mengekspresikan diri dalam berkarya seni.
- 6) Menciptakan suasana sekolah yang bernuansa agamis dan disiplin

e. Sumber Daya Manusia

Tabel 4.1 Tenaga Pengajar TK Harapan Karetan

No.	Nama	Status	Jabatan
1.	Sumiati	Honorar	Kepala Sekolah
2.	Hasna Bulan	Honorar	Guru Kelas
3.	Dewi Lesto	Honorar	Guru Kelas

f. Hasil Penelitian

1. Penelitian Siklus I

Pelaksanaan penelitian I dilaksanakan pada 3 kali pertemuan, yaitu pada hari senin 02 November, Selasa 03 November dan Rabu 04 November.

Pada siklus ini tema yang digunakan yaitu tema tanaman dan sub tema buah-buahan. Dalam setiap pertemuan media yang digunakan disesuaikan dengan indikator yang diamati yaitu kemampuan mengenal bentuk angka, kemampuan menyebutkan bunyi angka yang ditunjukkan, kemampuan mengelompokkan urutan angka, kemampuan peserta didik sesuai urutan angka, dan kemampuan peserta didik menemukan angka yang hilang.

a) Perencanaan

Pada pelaksanaan siklus I, peneliti menyusun perencanaan tindakan sebagai berikut.

Table 4.2 Perencanaan Kegiatan Siklus I

No	Pertemuan	Materi	Kegiatan	Indikator
1.	Senin,02 november 2020	Mengenal angka	Bermain galacang/congklak mengunnakan batu yang sudah di bungkus seperti warna buah apel	1. Peserta didik mampu mengenal bentuk angka 2. Peserta didik mampu menyebutkan bunyi angka yang di tunjukkan 3. Peserta didik mampu mengelompokkan angka ganjil dan genap
2.	Selasa 03 november 2020	Mengenal bentuk buah jeruk dan warnanya	Bermain galacang /congklak menggunakan batu yang sudah di bungkus seperti warna buah jeruk	4. Peserta didik mampu berhitung sesuai urutan angka 5. Peserta didik mampu membedakan dari angka 1 sampai 10 dan menuliskannya di buku masing-masing
3.	Rabu 04 november	Mengenal bentuk buah manga dan manfaatnya	Bermain galacang /congklak dengan batu yang dibungkus seperti warna buah mangga	6. Menemukan angka yang hilang

Setelah membuat perencanaan tindakan siklus I, peneliti selanjutnya mempersiapkan dan menyusun beberapa hal teknis, antara lain: (a) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian, (b) menyiapkan materi permainan galacang/congklak akan digunakan pada setiap pertemuan, dan (c) menyiapkan

alat pengumpul data seperti : lembar observasi kemampuan berhitung peserta didik , alat dokumentasi, dan lembar catatan lapangan.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan selama 3 hari atau 3 kali pertemuan yaitu mulai dari tanggal 02 November 2020 sampai dengan 04 November 2020. Pelaksanaannya di lakukan oleh peneliti yaitu Ikrana Landung. Adapun rangkaian tindakan siklus I yang dijalankan pada setiap pertemuan diuraikan sebagai berikut:

Pertemuan pertama ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 02 November 2020 mulai pukul 07.30-10.00 WITA di ruang kelompok B Taman Kanak – Kanak Harapan Karetan.

Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, kolaborator peserta didik dan peserta didik yang akan diberi tindakan. Kegiatan ini dimulai dengan berbaris di depan kelas sambil bernyanyi lagu “lonceng berbunyi” kemudian bergantian satu per satu berjalan untuk menuju masuk kedalam kelas.

Kegiatan didalam kelas diawali dengan salam kemudian di lanjutkan dengan membaca do'a sebelum melakukan kegiatan belajar. Lalu bernyanyi, selesai berdoa dan bernyanyi bersama peserta didik peneliti kemudian menyiapkan alat dan bahan untuk digunakan mengajar dan memperkenalkan alat dan bahan tersebut. Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti memberikan arahan terkait materi yang akan dipelajari peserta didik setelah itu peneliti melakukan pengecekan kehadiran peserta didik dengan melakukan absensi.

Pada kegiatan inti peneliti memberikan informasi kepada peserta didik tentang aturan kegiatan tema pembelajaran yang akan diberikan serta langkah-langkah yang akan ditempuh selama kegiatan berlangsung. Peneliti memberi arahan bahwa permainan dilakukan secara bergantian. Mereka akan menggunakan galacang / congklak secara bergantian setelah peserta didik menyelesaikan tugas yang diberikan sampai setiap peserta didik mendapat giliran bermain secara bergantian.

Dalam kegiatan ini, peneliti memberi kebebasan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan tentang permainan yang sudah digunakan bermain,

setelah kegiatan selesai peneliti melakukan pengecekan dengan cara bertanya kepada peserta didik tentang pelajaran berhitung menggunakan galacang atau congklak, disini peneliti dapat mengetahui mana yang sudah ada perkembangan dan yang belum berkembang. Melihat dari hasil pencapaian indikator kita lihat masih ada peserta didik yang mampu menyelesaikan kegiatan secara baik. Setelah seluruh rangkaian kegiatan telah selesai, peserta didik diminta untuk duduk yang rapi sambil mempersilahkan anak mencuci tangan secara bergantian di luar, setelah itu peserta didik kembali duduk dan membaca do'a sebelum makan setelah peserta didik makan mereka diminta untuk membaca doa sesudah makan. Selesai istirahat, guru menanyakan perasaan peserta didik dan kegiatan yang dilakukan selama seharian.

Guru menginformasikan kegiatan hari esok sebelum menutup kegiatan hari ini, peserta didik bernyanyi dan berdoa sebelum pulang. Secara keseluruhan anak terlihat sangat antusias mengikuti permainan, meskipun masih beberapa peserta didik ada yang belum fokus dalam menjalani kegiatan ini. Pada pertemuan ini beberapa peserta didik mulai mengalami peningkatan perkembangan, peserta didik semangat menjawab pertanyaan dari peneliti dalam menyebutkan angka secara berurutan dengan menggunakan permainan tradisional galacang/congklak. Untuk indikator menyebutkan angka secara berurutan. Pada indikator mengenal bentuk angka ada 4 peserta didik mulai berkembang dan 7 peserta didik belum berkembang. Sedangkan pada indikator menyebutkan angka yang ditunjukkan ada 4 peserta didik yang mulai berkembang dan ada 7 peserta didik yang belum berkembang.

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa 03 November 2020 mulai pukul 07.30 – 10.00 WITA di ruang kelas kelompok B TK Harapan Karetan Kabupaten Luwu.

Pertemuan ini di hadiri oleh peneliti, kolaborator yaitu Ibu Dewi Lesto dan peserta didik yang akan diberi tindakan. Kegiatan ini dimulai dengan melakukan berbaris di halaman, peserta didik mengikuti pengembangan motorik kasar, yaitu peserta didik berbaris lalu bernyanyi lagu “lonceng berbunyi”, setelah itu peserta didik bergantian satu per satu berjalan menuju menyalami guru dan peneliti lalu

masuk kedalam kelas.

Pada pertemuan kedua ini beberapa peserta didik mulai mengalami peningkatan perkembangan. Peserta didik semangat menjawab pertanyaan dari peneliti mengenal angka sesuai dengan urutannya. Untuk indikator mengelompokkan angka ganjil dan genap dari perkembangan yang dilihat ada 4 peserta didik mulai berkembang dan 7 peserta didik belum berkembang. Untuk indikator berhitung sesuai urutan angka ada 6 peserta didik berkembang sesuai harapan dan 5 peserta didik mulai berkembang.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 04 November 2020 mulai pukul 07.30 – 10.00 WITA di ruang kelas Kelompok B Taman Kanak Kanak Harapan Karetan Kabupaten Luwu. Pertemuan dihari ini dihadiri oleh peneliti, kolaborator yaitu ibu Dewi Lesto dan peserta didik yang diberi tindakan. Kegiatan dimulai seperti biasa yaitu peserta didik berbaris diluar untuk mempersiapkan secara psikis dan fisik peserta didik untuk belajar.

Pada pertemuan hari rabu peserta didik belajar dengan tema mengenal buah mangga dengan bermain galacang atau congklak sambil menghitung batu galacang yang sudah menyerupai warna buah mangga, setelah itu peserta didik bersama-sama menyelesaikan semua kegiatan yang telah dipersiapkan seperti biasanya hari ini peserta didik sangat semangat untuk mengikuti mata pelajaran.

Pada pertemuan ketiga ini membahas indikator membedakan angka 1 sampai 10 dan menuliskannya di buku masing-masing dari perkembangan yang dilihat ada 3 peserta didik yang mulai berkembang dan 8 peserta didik belum berkembang, untuk indikator menemukan angka yang hilang ada 4 peserta didik mulai berkembang dan 7 peserta didik belum berkembang.

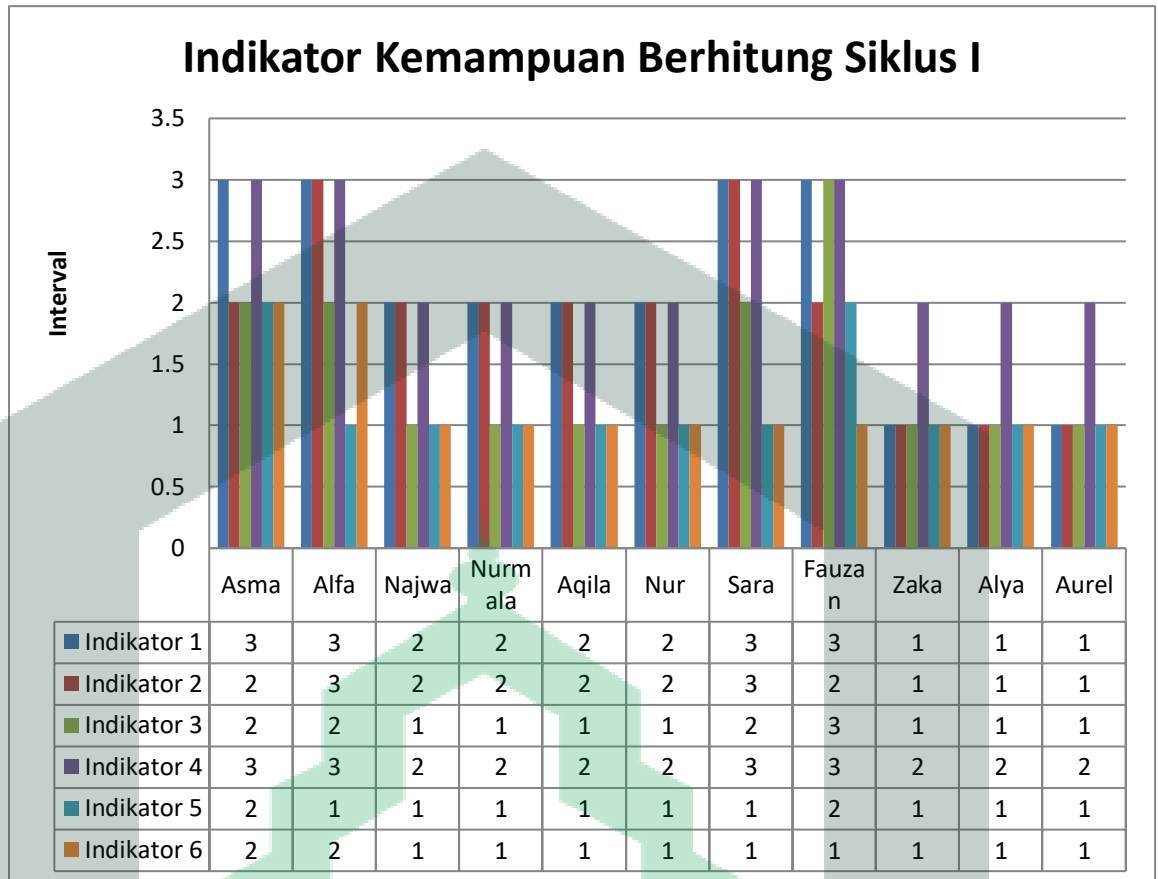
c) Observasi Siklus I

Pada tahap observasi ini peneliti dan guru melakukan pengamatan dikelas ketika kegiatan kemampuan berhitung awal berlangsung. Observer mencatat kemampuan berhitung awal. Hasil kemampuan berhitung awal anak pada siklus I menunjukkan bahwa sudah ada peningkatan selama dilakukan tindakan. Peningkatan tersebut peserta didik lebih mudah berhitung menggunakan media Galacang / Congklak karena peserta didik belajar sambil bermain. Selain itu

kondisi fisik beberapa peserta didik juga mendukung dan peserta didik sangat tertarik dengan media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung.



Berikut tabel hasil observasi kemampuan berhitung anak pada siklus I



Gambar 4.1 Diagram Batang Kemampuan Berhitung Anak Siklus I

1. BB : Belum Berkembang
2. MB : Mulai Berkembang
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel 4.3 Perhitungan Tingkat Capaian Perkembangan Anak Dalam Berhitung Pada Siklus I

No	Nama Anak	Mengenal bentuk angka	Menyebutkan angka yang ditunjukkan	Mengelompokkan angka ganjil dan genap	Berhitung sesuai urutan angka	Membedakan angka 1-10 dan menuliskannya di buku masing-masing	Mencari angka yang hilang	Skor anak	Kategori
1.	Asma	2	2	2	3	2	2	13	MB
2.	Alfa	2	2	2	3	2	2	13	MB
3.	Najwa	2	2	2	2	2	2	14	MB
4.	Nurmala	1	1	2	3	1	1	9	BB
5.	Aqila	1	1	2	2	1	1	8	BB
6.	Nur	1	1	2	2	1	1	8	BB
7.	Sara	1	1	2	3	1	1	9	BB
8.	Fauzan	2	2	2	3	1	2	12	MB
9.	Zaka	1	1	1	2	1	1	7	BB
10.	Alya	1	1	1	2	1	1	7	BB
11.	Aurel	1	1	1	2	1	1	7	BB

Keterangan :

Untuk mencari interval menggunakan rumus

TCP keterangan:

TCP = Tingkat Capaian Perkembangan

R = Rentang

JK = Jumlah Kategori

Diinterpretasikan kedalam :

1. Belum Berkembang yaitu antara 6 – 10,5
2. Mulai Berkembang yaitu antara 10,5 – 15
3. Berkembang Sesuai Harapan yaitu antara 15 – 19,5
4. Berkembang Sangat Baik yaitu antara 19,5 – 24

Tabel 4.4 Rekapitulasi Data Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I

No	Kategori	Jumlah Anak	Tingkat Capaian Perkembangan Peserta Didik
1.	Belum Berkembang (BB)	4	6 – 10,5
2.	Mulai Berkembang (MB)	3	10,5 – 15
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	-	15 – 19,5
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	-	19,5 - 24

d) Refleksi Siklus I

Pelaksanaan refleksi pada akhir siklus I oleh peneliti dan guru. Refleksi bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Dalam hal ini peneliti dan guru kelompok B melakukan evaluasi terhadap beberapa tindakan yang telah diterapkan untuk diperbaiki pada tindakan berikutnya. Berdasarkan pengamatan dari peneliti maupun guru, terhadap kemampuan berhitung awal peserta didik kelompok B Taman Kanak-Kanak Harapan Karetan perlu ditingkatkan. Maka peneliti bersama guru kelas akan melakukan perbaikan siklus berikutnya dengan melakukan perbaikan sebagai berikut:

1) Kegiatan untuk kemampuan berhitung awal peserta didik akan dilaksanakan secara bergantian dan peserta didik yang sudah tahu dapat membantu temannya yang belum tahu, selain itu peserta didik akan lebih fokus pada kegiatan masing-masing sehingga kesempatan berlarian atau berjalan-jalan berkurang dan jika peserta didik menyelesaikan semua kegiatan dengan cepat maka guru akan mengizinkan peserta didik untuk bermain di kegiatan pengamatan yang sudah dipersiapkan oleh guru.

2) Guru lebih memotivasi dan membimbing peserta didik yang kurang semangat dalam mengikuti pelajaran.

2. Penelitian Siklus II

Pelaksanaan Penelitian Siklus II dilaksanakan pada 3 kali pertemuan, yaitu pada hari senin 09 November, Selasa 10 November, Rabu 11 November 2020. Pada siklus ini tema yang digunakan yaitu tema tanaman dengan subtema sayur sayuran. Dalam setiap dalam setiap pertemuan media yang digunakan disesuaikan dengan indikator yang di amati yaitu kemampuan mengenal bentuk angka, kemampuan menyebutkan angka yang ditunjukkan, kemampuan mengelompokkan angka ganjil dan genap, kemampuan peserta didik berhitung sesuai urutan angka, kemampuan peserta didik membedakan angka 1 sampai 10 dan menuliskannya di buku masing-masing dan kemampuan peserta didik menemukan angka yang hilang.

a) Perencanaan pada pelaksanaan siklus II, peneliti menyusun perencanaan pelaksanaan tindakan sebagai berikut:

Pelaksanaan siklus II di lakukan selama 3 hari atau 3 kali pertemuan yaitu mulai dari tanggal 09 November sampai dengan tanggal 11 November 2020. Pelaksanaannya dilakukan oleh kolaborator ibu Dewi Lesto serta Ikrana Landung sebagai peneliti. Adapun rangkaian tindakan siklus II yang dijalankan pada setiap pertemuan di uraikan sebagai berikut:

Tabel 4.5 Perencanaan Siklus II

No	Pertemuan	Materi	Kegiatan	Indikator
1.	Senin, 09 November 2020	Mengenal angka	Bermain galacang/congklak mengunnakan batu yang sudah di bungkus seperti warna buah apel	1) Peserta didik mampu mengenal bentuk angka 2) Peserta didik mampu menyebutkan bunyi angka yang di tunjukkan 3) Peserta didik mampu mengelompokkan angka ganjil dan genap
2.	Selasa, 10 November 2020	Mengenal bentuk buah jeruk dan warnanya	Bermain galacang /congklak menggunakan batu yang sudah di bungkus seperti warna buah jeruk	4) Peserta didik mampu berhitung sesuai urutan angka
3.	Rabu, 11 November 2020	Mengenal bentuk buah mangga dan manfaatnya	Bermain galacang /congklak dengan batu yang di bungkus seperti warna buah mangga	5) Peserta didik mampu membedakan dari angka 1 sampai 10 dan menuliskannya di buku masing-masing 6) Menemukan angka yang hilang

Setelah membuat perencanaan tindakan siklus II, peneliti bersama kolaborator selanjutnya bersama-sama mempersiapkan dan menyusun beberapa hal teknis, antara lain: (a) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian, (b) menyiapkan materi permainan Galacang atau Congklak akan digunakan pada setiap pertemuan, dan (c) menyiapkan alat pengumpul data seperti: lembar observasi berhitung, alat dokumentasi dan lembar catatan lapangan.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan selama 3 hari atau 3 kali pertemuan yaitu mulai dari tanggal 09 November 2020 sampai dengan tanggal 11 November 2020. Pelaksanaannya dilakukan oleh seorang kolaborator yaitu ibu Dewi Lesto serta Ikrena Landung sebagai peneliti. Adapun rangkaian tindakan siklus II yang dijalankan pada setiap pertemuan di uraikan sebagai berikut:

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 09 November 2020 mulai pukul 08.00 – 10.00 WITA diruang kelompok B Taman Kanak – Kanak Harapan Karetan Kabupaten Luwu. Penelitian ini dihadiri oleh peneliti, kolaborator yaitu Ibu Dewi Lesto peserta didik yang akan diberi tindakan. Kegiatan dimulai dengan pengembangan motorik kasar yaitu peserta didik berbaris lalu bernyanyi “lonceng berbunyi” kemudian bergantian menyalami guru lalu berjalan masuk kedalam kelas .

Kegiatan didalam kelas diawali dengan salam, lau berdoa sebelum melakukan kegiatan belajar, kemudian bernyanyi lagu “nama – nama buah” selasai berdoa dan bernyanyi bersama peserta didik dan guru bercakap-cakap tentang tanaman sayur yang ada di sekitar dan memperkenalkan angka yang ada di kertas, setelah itu peserta didik di perkenalkan dengan kegiatan sub – sub tema sayur bayam. Sebelum memasuki kegiatan inti, guru melakukan arahan terkait materi (1) memperlihatkan sayur bayam yang sudah disiapkan oleh guru dan peneliti dan (2) mengenal nama, bentuk, tekstur, dan manfaat dari tanaman sayur bayam setelah itu, guru mengecek kembali kehadiran peserta didik dengan melakukan absensi.

Pada kegiatan inti, guru menginformasikan kepada peserta didik tentang aturan kegiatan tema pembelajaran yang akan di berikan, serta langkah – langkah yang akan di tempuh selama kegiatan berlangsung. Guru juga melakukan simulasi dengan menggunakan media Galacang atau Congklak di depan kelas. Kemudian guru membimbing peserta didik bermain Galacang atau Congklak secara bergantian, anak yang belum mendapat giliran bermain mereka akan di ajak mewarnai gambar sayur bayam setelah itu peserta didik anak menghitung berapa daun bayam yang ada di gambar.

Dalam kegiatan ini peneliti memberi kebebasan kepada peserta didik untuk bertanya. Di samping itu peneliti juga bermain tebak-tebakan “ siapa aku” contohnya, “aku adalah sayur, warnaku ada dua merah dan putih” warna batangnya ada merah dan juga putih” (jawaban : aku adalah sayur bayam). Pertemuan ini, peserta didik menyelesaikan semua kegiatan inti secara bergantian. Setelah seluruh rangkaian kegiatan telah selesai, guru mengajak peserta didik beristirahat lalu membaca do'a sebelum makan setelah makan peserta didik anak kembali di suruh membaca do'a sesudah makan. Setelah selesai istirahat guru menanyakan perasaan peserta didik dan kegiatan yang selama seharian, setelah itu guru melakukan Tanya jawab tentang tanaman sayuran.

Guru menginformasikan kegiatan hari esok sebelum menutup kegiatan hari ini, peserta didik bernyanyi dan berdoa sebelum pulang. Secara keseluruhan, pada pertemuan ini peserta didik terlihat sangat antusias mengikuti permainan. Dalam pertemuan ini beberapa sudah mulai mengalami peningkatan perkembangan, peserta didik semangat menjawab pertanyaan dari peneliti dalam mengenal angka. Untuk indikator mengenali bentuk angka 3 peserta didik berkembang sesuai harapan, 3 peserta didik mulai berkembang, dan 5 peserta didik berkembang sangat baik. Pada indikator menyebutkan angka yang ditunjukkan oleh guru 4 peserta didik berkembang sesuai harapan, 3 peserta didik mulai berkembang dan 4 peserta didik berkembang sangat baik.

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa 09 November 2020 mulai pukul 07.30–10.00 WITA di ruang kelas kelompok B Taman Kanak-Kanak Harapan Karetan Kabupaten Luwu. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, kolaborator yaitu ibu Dewi Lesto dan peserta didik yang akan diberi tindakan. Kegiatan dimulai dengan melakukan berbaris di halaman, anak-anak mengikuti kegiatan pengembangan motorik kasar, yaitu peserta didik berbaris sambil bernyanyi “Lonceng Berbunyi”. Setelah itu peserta didik bergantian satu persatu maju menyalami guru dan peneliti lalu berjalan masuk ke dalam kelas.

Pada pertemuan kedua ini beberapa peserta didik yang sudah mengalami peningkatan perkembangan, peserta didik sangat semangat mengelompokkan angka ganjil dan genap dan peserta didik berhitung sesuai urutan angka

menggunakan media galacang atau congklak. Untuk indikator mengelompokkan angka ganjil dan genap dari perkembangan yang dilihat ada 4 peserta didik yang mengalami peningkatan yang sangat baik, 4 peserta didik yang sudah berkembang sesuai harapan dan peserta didik 3 peserta didik mulai berkembang. Untuk indikator mampu berhitung sesuai urutan angka 8 peserta didik berkembang sangat baik dan 3 orang peserta didik berkembang sesuai harapan dengan sub – sub tema terong. Peserta didik menghitung gambar terong yang di gambar.

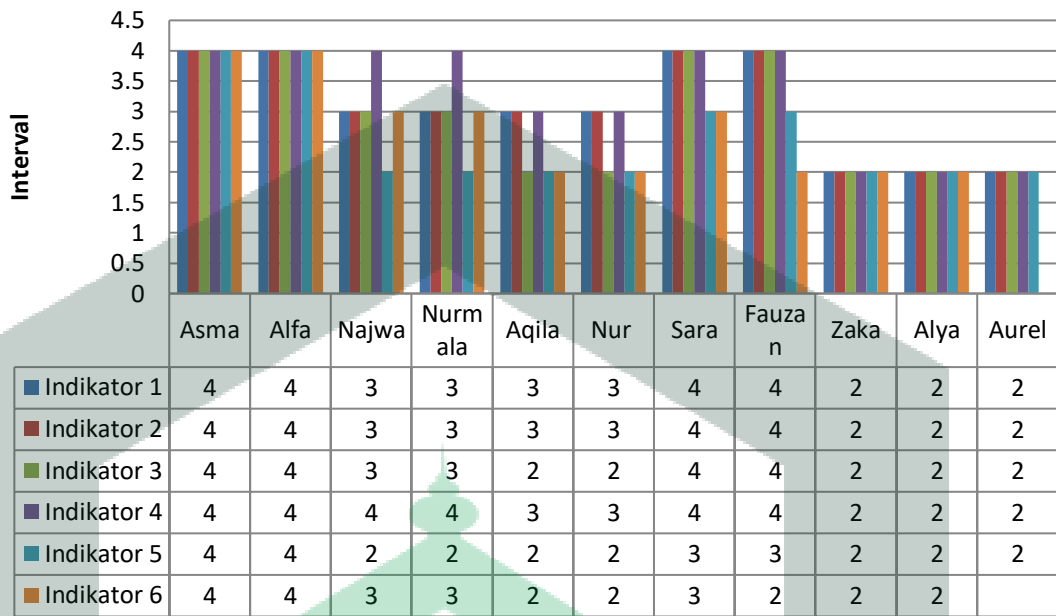
Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 10 November 2020 mulai pukul 08.00 – 10.00 WITA. Di ruang kelas kelompok B Taman Kanak – Kanak Harapan Karetan Kabupaten Luwu. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, kolaborator yaitu Ibu Dewi Lesto dan peserta didik yang akan diberi tindakan. Kegiatan ini dimulai seperti biasa yaitu peserta didik berbaris di luar untuk mempersiapkan secara psikis dan fisik peserta didik untuk belajar. Pada pertemuan di hari rabu peserta didik mengenal buah tomat.

Pertemuan ketiga ini membahas indikator membedakan angka 1 sampai 10 dan menulisnya di buku masing – masing dari perkembangan yang dilihat 3 peserta didik mulai berkembang, 5 peserta didik berkembang sesuai harapan dan 3 peserta didik yang berkembang sangat baik. Indikator menemukan angka yang hilang 5 peserta didik berkembang sangat baik, 3 peserta didik berkembang sesuai harapan dan 3 peserta didik mulai berkembang .

c) observasi Siklus II

Pada tahap observasi ini peneliti dan guru melakukan pengamatan di kelas ketika kegiatan kemampuan berhitung awal berlangsung. Observer mencatat kemampuan berhitung awal. Hasil kemampuan berhitung awal peserta didik pada Siklus II menunjukkan bahwa ada peningkatan selama dilakukan tindakan. Peningkatan tersebut dikarenakan stimulasi peserta didik yang bisa mencocokkan gambar, bentuk, warna, dan mampu merangsang daya imajinasi peserta didik. Berikut ini adalah tabel hasil observasi kemampuan membaca awal pada Siklus II:

Indikator Kemampuan Berhitung Pada Siklus II



Gambar 4.2 Diagram Batang Perhitungan Kemampuan Berhitung Pada siklus I

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel 4.6 Perhitungan Tingkat Capaian Perkembangan Peserta Didik Dalam Berhitung Pada Siklus II

No	Nama Anak	Mengenal Bentuk Angka	Menyebutkan Angka yang Ditunjukkan	Mengelompokkan Angka Ganjil dan Genap	Berhitung Sesuai Urutan Angka 1-10	Membedakan Angka 1-10 dan Menuliskannya di buku Masing-masing	Menemukan Angka yang Hilang	SKOR R TCP ANA K	KATEGORI
1	Asma	4	4	4	4	4	4	24	BSB
2	Alfa	4	4	4	4	4	4	24	BSB
3	Najwa	4	4	4	4	4	4	24	BSB
4	Nurmala	3	3	3	4	3	3	19	BSH
5	Aqila	3	3	3	4	3	3	19	BSH
6	Nur	3	3	3	4	2	4	19	BSH
7	Sara	4	3	3	4	3	3	20	BSB
8	Fauzan	4	4	4	4	3	4	23	BSB
9	Zaka	2	2	2	3	2	2	13	MB
10	Alya	2	2	2	3	2	2	13	MB
11	Aurel	2	2	2	3	2	2	13	MB

Keterangan :

Untuk mencari interval menggunakan rumus

TCP keterangan:

TCP = Tingkat Capaian Perkembangan

R = Rentang

JK = Jumlah Kategori

Diinterpretasikan kedalam :

1. Belum Berkembang yaitu antara 6 – 10,5
2. Mulai Berkembang yaitu antara 10,5 – 15
3. Berkembang Sesuai Harapan yaitu antara 15 – 19,5
4. Berkembang Sangat Baik yaitu antara 19,5 – 24

Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi Data Kemampuan Berhitung Anak Siklus II

No	Kategori	Jumlah Anak	Tingkat Capaian Pekembangan
1	Belum Berkembang (BB)	0	6 – 10,5
2	Mulai Berkembang (MB)	0	10,5 – 15
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	15 – 19,5
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	3	19,5 – 24

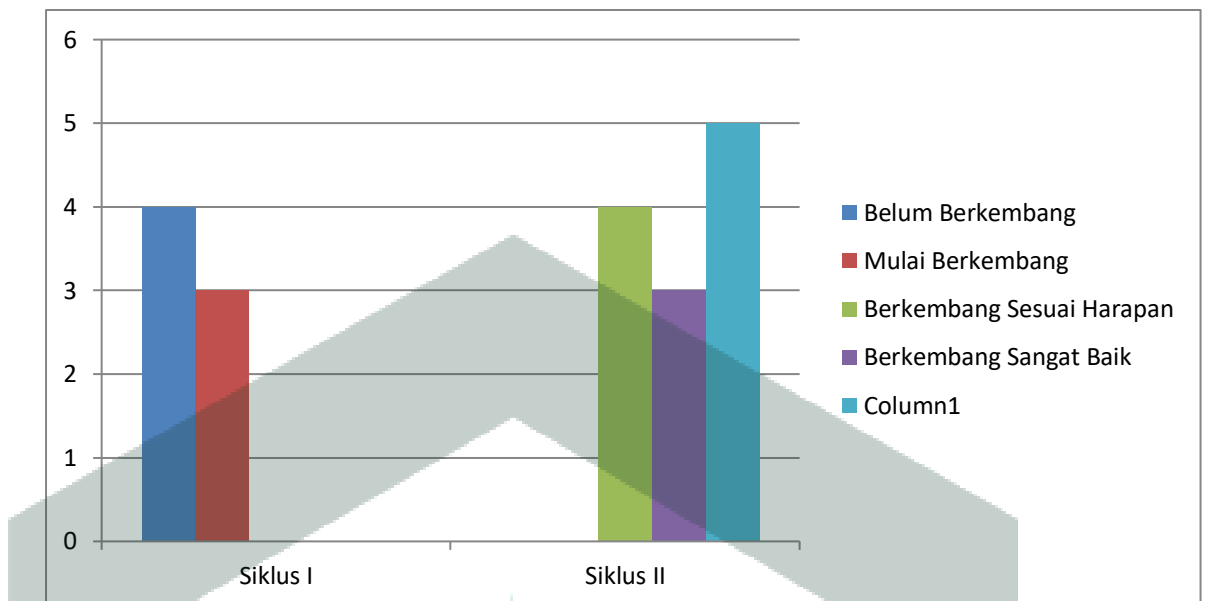
Jika dibuat hasil rekapitulasi peningkatan kemampuan berhitung peserta didik antara tindakan siklus I dan siklus II maka dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Rekapitulasi Kemampuan Berhitung Anak Siklus I dan Siklus II

NO	NAMA	SIKLUS I		SIKLUS II	
		TCP PESERTA DIDIK	KATEGORI	TCP PESERTA DIDIK	KATEGORI
1	Asma	14	MB	24	BSB
2	Alfa	14	MB	24	BSB
3	Najwa	10	BB	18	BSH
4	Nurmala	10	BB	18	BSH
5	Aqila	10	BB	16	BSH

6	Nur	10	BB	16	BSH
7	Sara	14	MB	22	BSB
8	Fauzan	12	MB	23	BSB
9	Zaka	7	BB	13	MB
10	Alya	7	BB	13	MB
11	Aurel	7	BB	13	MB





Gambar 4.3 Diagram Batang Kemampuan Berhitung Siklus I dan Siklus II

B. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil analisis deskriptif kualitatif diperoleh bahwa adanya kreativitas kegiatan Bermain Galacang / Congklak yang telah dicapai oleh peserta didik seperti kehadiran, keaktifan, perhatian dan upaya meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik dengan menggunakan permainan tradisional Galacang / Congklak terhadap pembelajaran peserta didik yang diterapkan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada kegiatan bermain Galacang / Congklak dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik melalui kegiatan ini peserta didik kelompok B Tk Harapan Karetan Kabupaten Luwu yang diselingi dengan kegiatan lain untuk membuat peserta didik lebih bersemangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diterapkan dalam 2 siklus dan dilakukan 6 kali pertemuan yang setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan dengan aspek yang diteliti adalah Kemampuan Berhitung dengan menggunakan Permainan Tradisional Galacang / Congklak. Kemampuan Berhitung peserta didik mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelum penelitian tindakan kelas siklus I dan siklus II dilaksanakan hingga tahap akhir.

Dalam peningkatan Kemampuan Berhitung menggunakan permainan Tradisional Congklak pada peserta didik kelompok B Tk Harapan Karetan Kabupaten Luwu, jika di presentasikan nilai rata-rata dari kondisi awal sebesar 13,3 % (2 peserta didik), siklus I sebesar 43% (3 peserta didik), siklus II sebesar 100 % (7 peserta didik). Secara umum respon peserta didik terhadap kegiatan Permainan Tradisional Congklak sangat baik. Karna dengan menggunakan media ini sangat membantu peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran berhitung. Melalui bermain tradisional Galacang / congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik, skor nilai belajar, keaktifan, perhatian dan kreativitas peserta didik dalam proses kegiatan dapat meningkat, karena kegiatan berhitung dengan menggunakan alat media permainan tradisional Galacang / congklak membuat peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Kegiatan tersebut membuat peserta didik lebih bersemangat dan penasaran dalam melakukan kegiatan berhitung menggunakan alat media permainan Galacang / congklak yang diberikan oleh guru dan peneliti.

Upaya meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan melakukan kegiatan bermain permainan tradisional yaitu Galacang / congklak kepada peserta didik. Media permainan Tradisional Galacang / congklak yang digunakan dalam kegiatan ini adalah dengan tujuan untuk upaya meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik dengan menggunakan media permainan Galacang / congklak yang sesuai dengan indikator yang telah dicantumkan. Kegiatan berhitung menggunakan Media permainan Tradisional Galacang / congklak diawali dengan menampilkan video permainan galacang/congklak terlebih dahulu kepada peserta didik, sehingga melalui permainan Tradisional Galacang / congklak peserta didik dapat mudah berhitung.

Hasil analisis kualitatif juga menunjukkan bahwa upaya meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik menggunakan media permainan tradisional galacang/congklak dengan metode Penelitian Tindakan Kelas mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan oleh skor yang diperoleh peserta didik melalui

permainan tradisional galacang/congklak mengalami peningkatan pada siklus I dan terus meningkat pada siklus II.

Beberapa hasil penelitian yang telah dijelaskan, peneliti menyimpulkan bahwa upaya meningkatkan kemampuan berhitung dapat ditingkatkan melalui kegiatan berhitung menggunakan media permainan tradisional galacang/congklak, dengan begitu peserta didik mampu mengetahui cara berhitung dengan mudah. Hal yang dijelaskan dapat terlihat pada lembar observasi yang telah disediakan dalam kegiatan berhitung menggunakan media permainan tradisional galacang/congklak yang mengalami peningkatan dari tidaknya penelitian siklus I hingga siklus II dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk kegiatan berhitung menggunakan media permainan tradisional galacang/congklak yang dilakukan di TK Harapan Karetan Kabupaten Luwu.



BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional galacang / congklak yang diterapkan peneliti pada peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik di TK Harapan Karetan Kabupaten Luwu. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan sesuai target yang diharapkan peneliti, yaitu:

Dalam kegiatan pra siklus peserta didik belum mengetahui permainan tradisional galacang / congklak, namun setelah di perkenalkan kepada peserta didik sangat tertarik dengan media permainan tradisional galacang / galacang.

Pada pra siklus peningkatan kemampuan berhitung peserta didik di TK Harapan Karetan Kabupaten Luwu sebagian besar belum berkembang sehingga peneliti perlu tindakan yang terdiri atas 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian melalui kegiatan berhitung menggunakan alat permainan galacang / congklak mengalami peningkatan kepada peserta didik usia 5 – 6 tahun kelompok B di Taman Kanak – Kanak Harapan Karetan. Bukti dari peningkatan dapat dilihat dari observasi siklus I dan siklus II. Pada siklus I terdapat 3 peserta didik mulai berkembang (MB) dan 4 peserta didik belum berkembang (BB) sedangkan di penilaian siklus II 4 peserta didik berkembang sesuai harapan (BSH) dan 3 peserta didik berkembang sangat baik (BSB). Disitu sangat jelas bahwa kemampuan berhitung peserta didik mengalami peningkatan.

B. IMPLIKASI

Dari hasil penelitian dapat dijelaskan implikasi secara teoritis dan implikasi secara praktis, sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

- a) Penggunaan metode pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan belajar peserta didik, dan untuk

meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik terdapat perbedaan pada minat belajar peserta didik antara metode ceramah dan metode bermain sambil belajar.

- b) Minat belajar peserta didik sangat berpengaruh pada media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Untuk menggali kreativitas peserta didik tidak bisa lepas dari media pembelajaran, baik secara nyata, audio, visual, audio visual maupun pada lingkungan sekitar peserta didik sehingga dibutuhkan proses belajar mengajar yang dilakukan secara efektif dan kreatif.

2. Implikasi Praktis

Dalam penelitian ini, selama proses pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik dalam menggunakan media permainan tradisional galacang / congklak, peserta didik memberikan perhatian lebih dan sangat bersemangat melakukan kegiatan ini. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik di TK harapan Karetan Kabupaten Luwu..

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu dengan adanya kegiatan pembelajaran berhitung melalui bermain permainan tradisional galacang atau congklak dan kemandirian peserta didik terwujud dengan sangat baik dan dapat berkembang sesuai dengan harapan pada setiap indikator yang telah ditentukan. Dengan ini peserta didik dapat lebih mengenal dan membudidayakan permainan tradisional yang sudah jarang digunakan oleh anak-anak sekarang.

C. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa saran yaitu:

1. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi motivasi untuk menerapkan kegiatan melalui permainan tradisional dalam proses pembelajaran, karena selain untuk meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi juga untuk sekaligus mengenalkan tentang permainan tradisional.

2. Bagi Kepala Sekolah, diharapkan dapat memfasilitasi media pembelajaran sekaligus permainan yang edukatif dan aman digunakan bagi peserta didik di TK Harapan Karetan Kabupaten Luwu..
3. Bagi peserta didik, agar dapat meningkatkan kemampuan belajar berhitung menggunakan permainan tradisional.
4. Bagi peneliti, diharapkan dapat menjadi motivasi dan acuan dalam pengembangan diri sebagai calon guru yang kreatif, inovatif dan professional kedepannya.



DAFTAR PUSTAKA

- Ade Mardiana, d. (2012). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Agama, D. (2006). *Al-Qur'an dan Terjemahannya Juz 1-30 Edisi Revisi*. Surabaya: Karya Agung Surabaya.
- Anis, M. (2009). Sukses Mendidik Anak. *Perspektif Al-Qur'an dan Hadist* , 88-89.
- Anselm Strauss dan Juliet Corbin,(2003)*Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif, Tata Langkah dan Tehnik-Tehnik Teoritisasi Data, Penerjemah* : Muhammad Shodiq dan Imam Muttaqien, Yogyakarta : Pustaka Pelajar Press, Bogdan, R. S. (1992). *Pengantar Metode Kualitatif*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Devi Triyuda, d. (2009). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Usia 5-6 Tahun.
- Fadhillah, M. d. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Hammam, H. b. (2007). *Perilaku Nabi Terhadap Anak-Anaknya*. Bandung: Irsyad Baitus salam.
- Hasan Alwi, d. *Kamus Besar Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Husna M, A. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Muda, M. A. (2015). *Golden Age*. Jakarta: Gramedia.
- Lexy J. Moleong (2006)*Metode Penelitian Kualitatif*,Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Patmonodewo, S. (2002). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Patmonodewo, S. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ratas Yuniar Sukmawati,(2018) *Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek dengan Penggunaan Media Wayang Kertas*, Skripsi, Program Strata Satu, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Serang. Sugiyono, (2005) *Memahami Penelitian Kualitatif*,Bandung :CV. Alfabeta.Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada.

Suharsimi Arikunto dkk, (2017)*Penelitian Tindakan Kelas*Jakarta: PT Bumi Aksara,

Triharso, A. (2013). *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Wina Sanjaya,(2009)*Penelitian Tindakan Kelas*Jakarta: Prenadamedia Group, Wiyani, N. A. (2015). *Manajemen Paud Bermutu*. Yogyakarta: Gava Media.

Yowono, T. (1999). *Kamus*. Surabaya: Arkola.



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK- KANAK HARAPAN KARETAN**

SEMESTER / BULAN /MINGGU KE : I / 11 / II

KELOMPOK / USIA : B / 5-6 TAHUN

HARI / TANGGAL : Senin, 02 November 2020

TEMA / SUB TEMA : TANAMAN / BUAH APEL

➤ **TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Anak mampu mengenal bentuk angka
- Anak mampu menyebutkan angka yang di tunjukkan
- Anak mampu mengelompokkan angka ganjil dan genap
- Anak mampu berhitung sesuai urutan angka
- Anak mampu membedakan dari angka 1 sampai 10 dan menuliskannya di buku masing - masing
- Anak mampu menemukan angka yang hilang

➤ **MATERI PEMBELAJARAN**

- NAM (1.2) Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- FM (3.6-4.6) Berbagai gerakan yang dapat melatih motorik kasar dan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan
- BHS (3.11-4.11) Mengungkapkan perasaan dengan bahasa yang tepat
- KOG (3.6-4.6) Bentuk 3 dimensi
- SOSEM (2.8) Merencanakan atau memiliki inisiatif untuk melakukan sesuatu
- SENI (2.4) Menghargai berbagai hasil karya seni

➤ **MATERI PEMBIASAAN**

- Memberi dan membalas salam saat datang dan pulang
- Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Bersikap santun kepada guru dan teman
- Merapikan peralatan belajar dan bermain setelah digunakan

- Mencuci tangan
- STRATEGI PEMBELAJARAN
 - Metode penugasan
 - Metode latihan
 - Metode tanya jawab
 - Metode bercakap-cakap
- ALAT DAN BAHAN
 - LKA , pensil dan penghapus
 - Galacang / Congklak
- KEGIATAN PEMBELAJARAN
 - ✚ PEMBUKAAN (±20 MENIT)
 - Berbaris, salam, menyanyi
 - Berdoa sebelum belajar
 - Bercakap-cakap tentang buah apel
 - Mengenal bentuk buah apel
 - INTI (± 50 MENIT)
 - ✚ MENGAMATAI
 - Anak mengamati gambar apel yang telah disediakan
 - ✚ MENANYA
 - Anak didorong bertanya tentang buah apel
 - ✚ MENGUMPULKAN INFORMASI
 - Anak mendengar dan menyimak penjelasan dari guru / peneliti tentang buah apel
 - ✚ MENALAR
 - Anak mampu menyebutkan buah apel
 - ✚ MENKOMUNIKASIKAN
 - Kelompok 1 : Anak mampu mendeskripsikan ciri – ciri buah apel
 - Kelompok 2 : Anak mampu menghitung gambar buah apel yang ada di kertas
 - Kelompok 3 : Berhitung sambil bermain galacang / congklak menggunakan batu yang telah di bungkus kertas menyerupai warna buah apel
 - ISTIRAHAT (±30 MENIT)
 - Cuci tangan
 - Berdoa dan sesudah makan
 - Makan bersama
 - Bermain bebas diluar kelas

- Menginformasikan kegiatan esok hari
- Berdoa sebelum pulang
- Memberi dan menerima salam

Peneliti



Ikrana Landung
16 0207 003

Pendidik


Dewi Lesto

Mengetahui
Kepala TK. Harapan Karetan



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK- KANAK HARAPAN KARETAN

SEMESTER /BULAN MINGGU KE : I / 11 / II
KELOMPOK / USIA : B / 5-6 TAHUN
HARI / TANGGAL : Selasa, 03 November 2020
TEMA / SUB TEMA : TANAMAN / BUAH

JERUK

➤ **TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Anak mampu mengenal bentuk angka
- Anak mampu menyebutkan angka yang di tunjukkan
- Anak mampu mengelompokkan angka ganjil dan genap
- Anak mampu berhitung sesuai urutan angka
- Anak mampu membedakan dari angka 1 sampai 10 dan menuliskannya di buku masing - masing
- Anak mampu menemukan angka yang hilang

➤ **MATERI PEMBELAJARAN**

- NAM (1.2) Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- FM (3.6-4.6) Berbagai gerakan yang dapat melatih motorik kasar dan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan
- BHS (3.11-4.11) Mengungkapkan perasaan dengan bahasa yang tepat
- KOG (3.6-4.6) Bentuk 3 dimensi
- SOSEM (2.8) Merencanakan atau memiliki inisiatif untuk melakukan sesuatu
- SENI (2.4) Menghargai berbagai hasil karya seni

➤ **MATERI PEMBIASAAN**

- Memberi dan membalas salam saat datang dan pulang
- Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Bersikap santun kepada guru dan teman
- Merapikan peralatan belajar dan bermain setelah digunakan
- Mencuci tangan

➤ **STRATEGI PEMBELAJARAN**

- Metode penugasan
- Metode latihan
- Metode tanya jawab

- Metode bercakap-cakap
- ALAT DAN BAHAN
 - LKA , gambar sketsa buah jeruk dan pensil warna
 - Galacang / Congklak
- KEGIATAN PEMBELAJARAN
 - ✚ PEMBUKAAN (±20 MENIT)
 - Berbaris, dan salam
 - Berdoa sebelum belajar
 - Bernyanyi lagu "buah jeruk"
 - Bercakap-cakap tentang buah jeruk
 - INTI (± 50 MENIT)
 - ✚ MENGAMATI
 - Anak mengamati gambar jeruk yang telah disediakan
 - ✚ MENANYA
 - Anak didorong bertanya tentang buah jeruk
 - ✚ MENGUMPULKAN INFORMASI
 - Anak mendengar dan menyimak penjelasan dari guru / peneliti tentang buah jeruk
 - ✚ MENALAR
 - Anak mampu menyebutkan ciri - ciri buah jeruk
 - ✚ MENKOMUNIKASIKAN
 - Kelompok 1 : Anak mewarnai buah jeruk
 - Kelompok 2 : Menyebutkan angka sesuai banyaknya gambar buah jeruk
 - Kelompok 3 : Berhitung sambil bermain galacang / congklak menggunakan batu yang telah di bungkus kertas menyerupai warna buah jeruk
 - ISTIRAHAT (±30 MENIT)
 - Cuci tangan
 - Berdoa dan sesudah makan
 - Makan bersama
 - Bermain bebas diluar kelas
 - PENUTUP (±20 MENIT)
 - Menanyakan perasaan anak dan kegiatannya seharian
 - Tanya jawab tentang buah jeruk

- Menginformasikan kegiatan esok hari
- Berdoa sebelum pulang
- Memberi dan menerima salam

Peneliti



Ikrana Landung
16 0207 003

Pendidik


Dewi Lesto

Mengetahui
Kepala TK. Harapan Karetan



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK- KANAK HARAPAN KARETAN**

SEMESTER / BULAN /MINGGU KE : I / 11 / II

KELOMPOK / USIA : B / 5-6 TAHUN

HARI / TANGGAL : Rabu, 04 November 2020

TEMA / SUB TEMA : TANAMAN/BUAH MANGGA

➤ TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak mampu mengenal bentuk angka
- Anak mampu menyebutkan angka yang di tunjukkan
- Anak mampu mengelompokkan angka ganjil dan genap
- Anak mampu berhitung sesuai urutan angka
- Anak mampu membedakan dari angka 1 sampai 10 dan menuliskannya di buku masing - masing
- Anak mampu menemukan angka yang hilang

➤ MATERI PEMBELAJARAN

- NAM (1.2) Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- FM (3.6-4.6) Berbagai gerakan yang dapat melatih motorik kasar dan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan

- BHS (3.11-4.11) Mengungkapkan perasaan dengan bahasa yang tepat

- KOG (3.6-4.6) Bentuk 3 dimensi

- SOSEM (2.8) Merencanakan atau memiliki inisiatif untuk melakukan sesuatu

- SENI (2.4) Menghargai berbagai hasil karya seni

➤ MATERI PEMBIASAAN

- Memberi dan membalas salam saat datang dan pulang

- Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan

- Bersikap santun kepada guru dan teman

- Merapikan peralatan belajar dan bermain setelah digunakan

- Mencuci tangan

➤ STRATEGI PEMBELAJARAN

- Metode penugasan

- Metode latihan

- Metode tanya jawab

- Metode bercakap-cakap

➤ ALAT DAN BAHAN

- LKA gambar buah mangga , pensil warna dan penghapus

- Galacang / Congklak

➤ KEGIATAN PEMBELAJARAN

✚ PEMBUKAAN (±20 MENIT)

- Berbaris dan salam

- Berdoa sebelum belajar
- Bernyanyi lagu "pohon buah"
- Bercakap-cakap tentang buah mangga
- Mengenal bentuk buah mangga

➤ INTI (± 50 MENIT)

🚩 MENGAMATAI

- Anak mengamati gambar buah mangga yang telah disediakan

🚩 MENANYA

- Anak didorong bertanya tentang buah mangga

🚩 MENGUMPULKAN INFORMASI

- Anak mendengar dan menyimak penjelasan dari guru / peneliti tentang buah mangga

🚩 MENALAR

- Anak mampu menyebutkan ciri – ciri buah mangga

🚩 MENKOMUNIKASIKAN

- Kelompok 1 : Menebalkan huruf kata buah mangga
- Kelompok 2 : Anak mampu mengelompokkan angka ganjil dan genap
- Kelompok 3 : Berhitung sambil bermain galacang / congklak menggunakan batu yang telah di bungkus kertas menyerupai warna buah mangga

➤ ISTIRAHAT (±30 MENIT)

- Cuci tangan
- Berdoa dan sesudah makan
- Makan bersama
- Bermain bebas diluar kelas

➤ PENUTUP (±20 MENIT)

- Menanyakan perasaan anak dan kegiatannya seharian
- Tanya jawab tentang buah mangga
- Menginformasikan kegiatan esok hari
- Berdoa sebelum pulang
- Memberi dan menerima salam

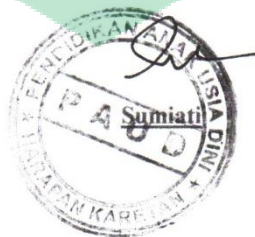
Peneliti

Ikrana Landung
16 0207 003

Pendidik

Dewi Lesto

Mengetahui
Kepala TK. Harapan Karetan



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK- KANAK HARAPAN KARETAN**

SEMESTER / BULAN / MINGGU KE : I / 11 / III

KELOMPOK / USIA : B / 5-6 TAHUN

HARI / TANGGAL : Senin, 09 November 2020

TEMA / SUB TEMA : TANAMAN / SAYUR BAYAM

➤ TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak mampu mengenal bentuk angka
- Anak mampu menyebutkan angka yang di tunjukkan
- Anak mampu mengelompokkan angka ganjil dan genap
- Anak mampu berhitung sesuai urutan angka
- Anak mampu membedakan dari angka 1 sampai 10 dan menuliskannya di buku masing - masing
- Anak mampu menemukan angka yang hilang

➤ MATERI PEMBELAJARAN

- NAM (1.2) Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- FM (3.6-4.6) Berbagai gerakan yang dapat melatih motorik kasar dan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan

- BHS (3.11-4.11) Mengungkapkan perasaan dengan bahasa yang tepat

- KOG (3.6-4.6) Bentuk 3 dimensi

- SOSEM (2.8) Merencanakan atau memiliki inisiatif untuk melakukan sesuatu

- SENI (2.4) Menghargai berbagai hasil karya seni

➤ MATERI PEMBIASAAN

- Memberi dan membalas salam saat datang dan pulang

- Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan

- Bersikap santun kepada guru dan teman

- Merapikan peralatan belajar dan bermain setelah digunakan

- Mencuci tangan

➤ STRATEGI PEMBELAJARAN

- Metode penugasan

- Metode latihan

- Metode tanya jawab

- Metode bercakap-cakap

➤ ALAT DAN BAHAN

- LKA gambar sayur bayam, pensil warna dan penghapus

- Galacang / Congklak

➤ KEGIATAN PEMBELAJARAN

✚ PEMBUKAAN (±20 MENIT)

- Berbaris dan salam

- Berdoa sebelum belajar
- Bernyanyi lagu tentang sayuran
- Bercakap-cakap tentang sayur bayam
- Mengenal bentuk sayur bayam

➤ INTI (± 50 MENIT)

🚦 MENGAMATAI

- Anak mengamati gambar sayur bayam

🚦 MENANYA

- Anak didorong bertanya tentang sayur bayam

🚦 MENGUMPULKAN INFORMASI

- Anak mendengar dan menyimak penjelasan dari guru / peneliti tentang sayur bayam

🚦 MENALAR

- Anak mampu menyebutkan ciri – ciri sayur bayam

🚦 MENKOMUNIKASIKAN

- Kelompok 1 : Anak mewarnai gambar sayur bayam
- Kelompok 2 : Memisahkan daun bayam dari batangnya sesuai urutan angka
- Kelompok 3 : Berhitung sambil bermain galacang / congklak menggunakan batu yang telah di bungkus kertas menyerupai warna sayur bayam

➤ ISTIRAHAT (±30 MENIT)

- Cuci tangan

- Berdoa dan sesudah makan
- Makan bersama
- Bermain bebas diluar kelas

➤ PENUTUP (±20 MENIT)

- Menanyakan perasaan anak dan kegiatannya seharian
- Tanya jawab tentang sayur bayam
- Menginformasikan kegiatan esok hari
- Berdoa sebelum pulang
- Memberi dan menerima salam

Peneliti



Ikrana Landung
16 0207 003

Pendidik



Dewi Lesto

Mengetahui
Kepala TK. Harapan Karetan



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK- KANAK HARAPAN KARETAN**

SEMESTER / BULAN / MINGGU KE : I / 11 / III

KELOMPOK / USIA : B / 5-6 TAHUN

HARI / TANGGAL : Selasa, 10 November 2020

TEMA / SUB TEMA : TANAMAN/SAYUR TERONG

➤ TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak mampu mengenal bentuk angka
- Anak mampu menyebutkan angka yang di tunjukkan
- Anak mampu mengelompokkan angka ganjil dan genap
- Anak mampu berhitung sesuai urutan angka
- Anak mampu membedakan dari angka 1 sampai 10 dan menuliskannya di buku masing - masing
- Anak mampu menemukan angka yang hilang

➤ MATERI PEMBELAJARAN

- NAM (1.2) Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- FM (3.6-4.6) Berbagai gerakan yang dapat melatih motorik kasar dan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan

- BHS (3.11-4.11) Mengungkapkan perasaan dengan bahasa yang tepat

- KOG (3.6-4.6) Bentuk 3 dimensi

- SOSEM (2.8) Merencanakan atau memiliki inisiatif untuk melakukan sesuatu

- SENI (2.4) Menghargai berbagai hasil karya seni

➤ MATERI PEMBIASAAN

- Memberi dan membalas salam saat datang dan pulang

- Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan

- Bersikap santun kepada guru dan teman

- Merapikan peralatan belajar dan bermain setelah digunakan

- Mencuci tangan

➤ STRATEGI PEMBELAJARAN

- Metode penugasan

- Metode latihan

- Metode tanya jawab

- Metode bercakap-cakap

➤ ALAT DAN BAHAN

- LKA gambar sayur terong, pensil warna dan penghapus

- Galacang / Congklak

➤ KEGIATAN PEMBELAJARAN

✚ PEMBUKAAN (±20 MENIT)

- Berbaris dan salam

- Berdoa sebelum belajar
- Bernyanyi lagu tentang sayuran
- Bercakap-cakap tentang sayur terong
- Mengenal bentuk sayur terong

➤ INTI (± 50 MENIT)

🚦 MENGAMATAI

- Anak mengamati gambar sayur terong yang telah di sediakan

🚦 MENANYA

- Anak didorong bertanya tentang sayur terong

🚦 MENGUMPULKAN INFORMASI

- Anak mendengar dan menyimak penjelasan dari guru / peneliti tentang sayur terong

🚦 MENALAR

- Anak mampu menyebutkan ciri – ciri sayur terong

🚦 MENKOMUNIKASIKAN

- Kelompok 1 : Anak mewarnai gambar sayur terong
- Kelompok 2 : Anak mampu membedakan angka 1 sampai 10 dan mampu menulis angka
- Kelompok 3 : Berhitung sambil bermain galacang / congklak menggunakan batu yang telah di bungkus kertas menyerupai warna sayur terong

➤ ISTIRAHAT (±30 MENIT)

- Cuci tangan
- Berdoa dan sesudah makan
- Makan bersama
- Bermain bebas diluar kelas

➤ PENUTUP (±20 MENIT)

- Menanyakan perasaan anak dan kegiatannya seharian
- Tanya jawab tentang sayur terong
- Menginformasikan kegiatan esok hari
- Berdoa sebelum pulang
- Memberi dan menerima salam

Peneliti

Ikrana Landung
16 0207 003

Pendidik

Dewi Lesto

Mengetahui
Kepala TK. Harapan Karetan



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK- KANAK HARAPAN KARETAN**

SEMESTER / BULAN / MINGGU KE : I / 11 / III

KELOMPOK / USIA : B / 5-6 TAHUN

HARI / TANGGAL : Rabu, 11 November 2020

TEMA / SUB TEMA : TANAMAN / TOMAT

➤ TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak mampu mengenal bentuk angka
- Anak mampu menyebutkan angka yang di tunjukkan
- Anak mampu mengelompokkan angka ganjil dan genap
- Anak mampu berhitung sesuai urutan angka
- Anak mampu membedakan dari angka 1 sampai 10 dan menuliskannya di buku masing - masing
- Anak mampu menemukan angka yang hilang

➤ MATERI PEMBELAJARAN

- NAM (1.2) Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- FM (3.6-4.6) Berbagai gerakan yang dapat melatih motorik kasar dan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan

- BHS (3.11-4.11) Mengungkapkan perasaan dengan bahasa yang tepat

- KOG (3.6-4.6) Bentuk 3 dimensi

- SOSEM (2.8) Merencanakan atau memiliki inisiatif untuk melakukan sesuatu

- SENI (2.4) Menghargai berbagai hasil karya seni

➤ MATERI PEMBIASAAN

- Memberi dan membalas salam saat datang dan pulang

- Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan

- Bersikap santun kepada guru dan teman

- Merapikan peralatan belajar dan bermain setelah digunakan

- Mencuci tangan

➤ STRATEGI PEMBELAJARAN

- Metode penugasan

- Metode latihan

- Metode tanya jawab

- Metode bercakap-cakap

➤ ALAT DAN BAHAN

- LKA gambar sketsa tomat , pensil warna dan penghapus

- Galacang / Congklak

➤ KEGIATAN PEMBELAJARAN

✚ PEMBUKAAN (±20 MENIT)

- Berbaris dan salam

- Berdoa sebelum belajar
- Bernyanyi lagu tentang "tomat"
- Bercakap-cakap tentang tomat
- Mengenal bentuk tomat

➤ INTI (± 50 MENIT)

🚩 MENGAMATAI

- Anak mengamati gambar tomat yang telah di sediakan

🚩 MENANYA

- Anak didorong bertanya tentang tomat

🚩 MENGUMPULKAN INFORMASI

- Anak mendengar dan menyimak penjelasan dari guru / peneliti tentang tomat

🚩 MENALAR

- Anak mampu menyebutkan ciri – ciri tomat

🚩 MENKOMUNIKASIKAN

- Kelompok 1 : Anak mampu menemukan akan yang hilang
- Kelompok 2 : Mewarnai gmabar tomat
- Kelompok 3 : Berhitung sambil bermain galacang / congklak menggunakan batu yang telah di bungkus kertas menyerupai warna tomat

➤ ISTIRAHAT (±30 MENIT)

- Cuci tangan

- Berdoa dan sesudah makan
- Makan bersama
- Bermain bebas diluar kelas

➤ PENUTUP (±20 MENIT)

- Menanyakan perasaan anak dan kegiatannya seharian
- Tanya jawab tentang tomat
- Menginformasikan kegiatan esok hari
- Berdoa sebelum pulang
- Memberi dan menerima salam

Peneliti



Ikrama Landung
16 0207 003

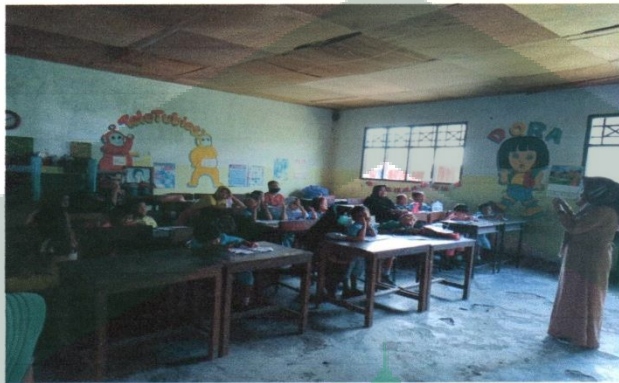
Pendidik



Dewi Lesto

Mengetahui
Kepala TK. Harapan Karetan





Sebelum melakukan pembelajaran guru memberikan arahan pada siswa.

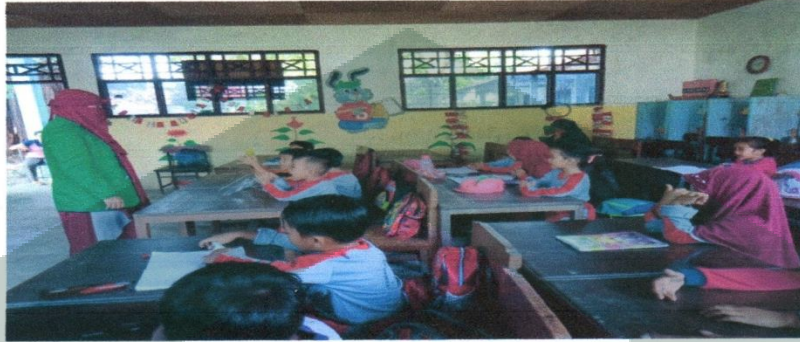
Guru memulai pembelajaran



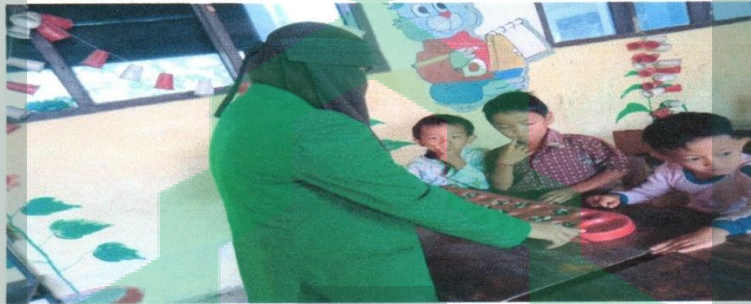
SIKLUS I



berdoa sebelum memulai pembelajaran



Peneliti memberikan arahan kepada siswa sebelum memulai kegiatan pembelajaran



menjelaskan tata cara bermain galacang / congklak kepada anak



Peneliti membantu siswa pembelajaran umum

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp : Draft Skripsi

Hal : Kelayakan Pengujian Draft Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di_

Palopo

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan skripsi Mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Ikрана Landung

NIM : 16 0207 0003

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

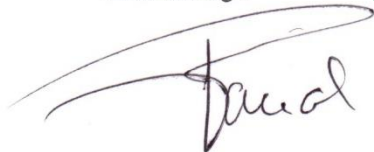
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Galacang/Congklak Di Tk Harapan Karetan Kabupaten Luwu

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian/seminar hasil penelitian.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag.

Pembimbing II



Nur Rahmah, S.Pd.I.,M.Pd.



SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH

No. 020/In.19/FTIK/PIAUD/PP.00.9/04/2021

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Nur Rahmah, S.Pd.I., M.Pd.
NIP : 19850917 201101 2 018
Pangkat/ Golongan : Penata Tk I/ III.D
Jabatan : Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Ikrana Landung
NIM : 16 0207 0003
Program Studi : Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Adalah mahasiswa program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Palopo angkatan 2016 yang sudah menyelesaikan beberapa kegiatan akademik antara lain:

1. Sudah lulus pada semua Mata Kuliah Semester I s/d 8
2. Sudah lulus Mata Kuliah PLP I dan PLP II
3. Sudah lulus Mata Kuliah KKN

Demikian surat keterangan bebas kuliah ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 22 April 2021
Ketua Prodi PIAUD

Nur Rahmah, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19850917 201101 2 018



IAIN PALOPO

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: prodi_piaud@iainpalopo.ac.id

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan serta Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini telah mampu membaca Al-Qur'an dan dapat dipertanggungjawabkan.

Nama : IKRANA LANGUNG
NIM : 16 0207 0003
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat/ No. Hp : Karetan / 085 - 256 - 603 477

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I
Fak. Tarbiyah & Ilmu Keguruan

Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19740602 199903 1 003

Palopo, 16 April 2021

Ketua Prodi PIAUD

Nur Rahmah, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19850917 201101 2 018

YAYASAN HARAPAN KARETAN

TAMAN KANAK – KANAK HARAPAN KARETAN
BARAMMAMASE, KEC. WALENRANG KAB. LUWU. 91951

SURAT KETERANGAN

Nomor : 040/TK.HK/XI/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala sekolah Taman Kanak – Kanak Harapan Karetan Desa Barammamase, Kec. Walenrang .

Nama : Sumiati
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah Tk Harapan Karetan

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Ikрана Landung
NIM : 16 0207 0003
Universitas : Institut Agama Islam Negeri Palopo
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidika Islam Anak Usia Dini

Adalah benar telah melakukan penelitian di Taman Kanak – Kanak Harapan Karetan, pada tanggal 02 November sampai 11 November 2021, dengan judul penelitian "**Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Galacang / Congklak di TK Harapan Karetan, Kec. Walenrang, Kab. Luwu**"

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Walenrang, 11 November 2020
Kepala sekolah





PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat : Jl. Opu Daeng Risaju No. 1, Belopa Telpn : (0471) 3314115

Nomor : 297/PENELITIAN/17.05/DPMTSP/IX/2020
Lamp : -
Sifat : Biasa
Perihal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Ka. Harapan Karetan
di -
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Institut Agama Islam Negeri Palopo : 1633/In.19/FTIK/HM.01/09/2020 tanggal 28 September 2020 tentang permohonan Izin Penelitian.
Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Ikraña Landung
Tempat/Tgl Lahir : Ilan Batu / 08 Desember 1993
Nim : 16 0207 0003
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Dsn. Bolong
Desa Ilan batu
Kecamatan Walenrang Barat

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GALACANG/CONGLAK DI TK HARAPAN KARETAN KABUPATEN LUWU

Yang akan dilaksanakan di **TK. HARAPAN KARETAN**, pada tanggal **28 September 2020 s/d 28 November 2020**

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal : 28 September 2020
Pdt. Kepala Dinas

D/S. H. MUSTAFA RAHIMA, MM
Pangkat, Pembina Tk. I IV/b
NIP : 19631231 199303 1 094

Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Institut Agama Islam Negeri Palopo;
4. Mahasiswa (i) Ikraña Landung;
5. Arsip.

RIWAYAT HIDUP



Ikrana Landung, Lahir di Desa Ilanbatu Kecamatan Walenrang Barat Kabupaten Luwu pada tanggal 08 Desember 1993. Anak kedua dari 6 bersaudara buah cinta kasih dari pasangan Ayah Jahing dan Ibu Sunati.

Penulis menempu pendidikan dasar tahun 1999 di Sekolah Dasar (SD) Negeri 101 Salu Simbuang dan tamat pada tahun 2005. Kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Madrasa Tsanawiah dan Tamat pada tahun 2008. Selanjutnya penulis melanjutkan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Walenrang pada tahun 2013 dan tamat pada tahun 2016. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di salah satu Institut perguruan tinggi di kota palopo Institut Agama Islam Negeri Palopo (IAIN) Palopo, dan mengambil jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Dalam rangka memenuhi kewajiban sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. P.d) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo (IAIN) Palopo. Penulis pada akhir studinya menulis skripsi dengan judul *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Galacang / Congklak di TK Harapan Karetan Kabupaten Luwu.*